

PERANCANGAN INTERIOR
GEDUNG FILM
***CINEMA LOVERS COMMUNITY* DI PURBALINGGA**

KARYA TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Kelulusan Jenjang S-1 Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



Disusun Oleh :

Arif Setya Budi

11150110

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Kekarya berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG FILM
CINEMA LOVERS COMMUNITY DI PURBALINGGA**

Disusun Oleh :

ARIF SETYA BUDI
NIM. 11150110

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Pertanggungjawaban Kekarya Intitut Seni Indonesia Surakarta
pada tanggal, 21 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Pembimbing : Ir. Tri Prasetyo., M.Sn

Ketua Penguji : Sumarno., S.Sn, M.Sn

Penguji Bidang I : Ahmad Fajar Ariyanto., S.Sn, M.Sn.....

Surakarta, Januari 2019
Institut Seni Indonesia Surakarta
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S. Sn., MA.
NIP. 197207082003121001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arif Setya Budi

NIM : 11150110

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG FILM CINEMA LOVERS COMMUNITY DI PURBALINGGA

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 24 Januari 2019

Yang menyatakan,



Arif Setya Budi

NIM. 11150110

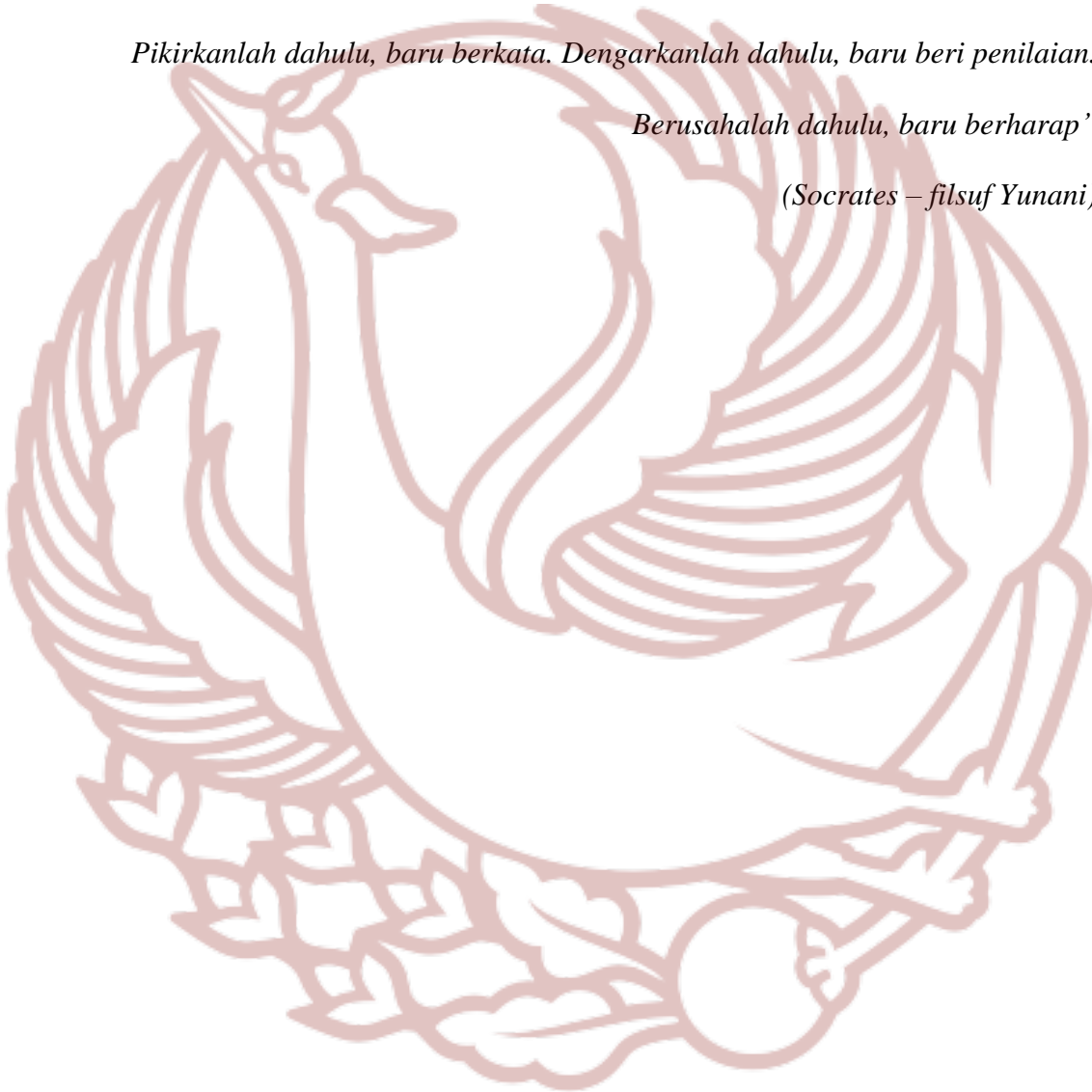
MOTTO

“Cobalah dahulu, baru bercerita. Pahami dahulu, baru menjawab.

Pikirkan dahulu, baru berkata. Dengarkan dahulu, baru beri penilaian.

Berusahalah dahulu, baru berharap”

(Socrates – filsuf Yunani)



PERSEMBAHAN

Dipersembahkan untuk yang tercinta

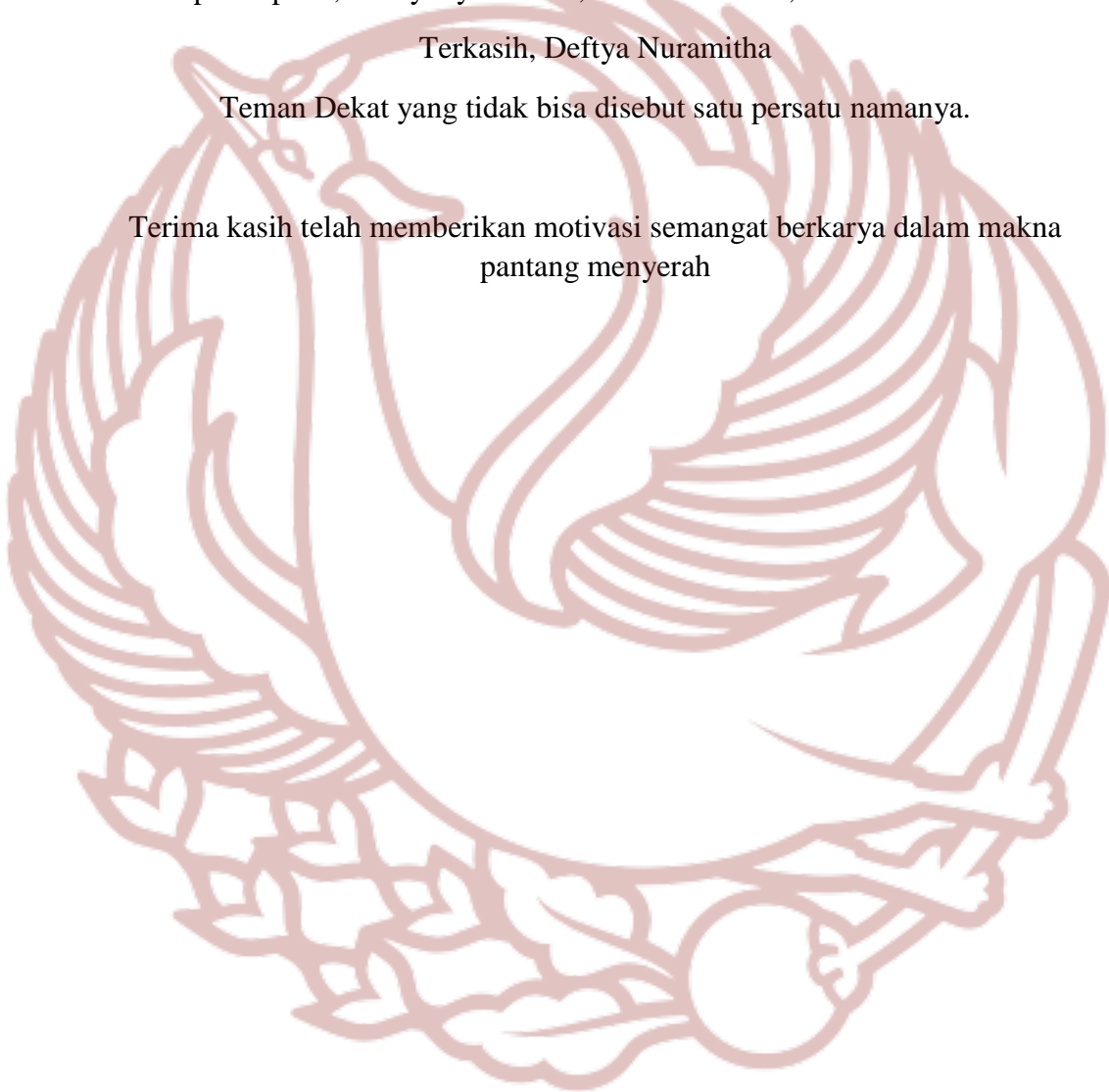
Kedua orang tua, Bapak Bambang Dwi Nurhadi – Ibu Septi Ariati

Kakak perempuan, Dessy Ayu Ardini; Kakak laki-laki, Hadi Putra Setiawanto

Terkasih, Deftya Nuramitha

Teman Dekat yang tidak bisa disebut satu persatu namanya.

Terima kasih telah memberikan motivasi semangat berkarya dalam makna
pantang menyerah



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir perancangan karya desain ruang pentas yang dilaksanakan dengan judul: Perancangan Interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga. Tugas Akhir Kekaryaannya ini diajukan dalam rangka memenuhi syarat untuk meraih gelar Kesarjanaan S-1 Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Kekaryaannya ini tidak akan terselesaikan, tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih dari hati kepada:

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga tercinta yang selalu mendampingi penulis dengan dukungan penuh, kekaryaannya ini mampu terselesaikan tanpa hambatan apapun.
2. Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn, selaku Pembimbing Tugas Akhir penulis yang dengan kesabaran, semangat, pengingat, dan masukan yang diberikan kepada penulis. Penulis mengucapkan terimakasih.
3. Joko Budiwiyanto, S. Sn., MA. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.
4. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain ISI Surakarta.

5. Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Dewan Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan banyak masukan untuk kebaikan penulis.
7. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu kepada penulis dari semester pertama hingga akhir yang sangat bermanfaat bagi penulis.
8. Ibu Tutik sebagai pencari literatur di perpustakaan yang dengan sebar memberikan bantuan kepada penulis.
9. Rekan-rekan Terbaik, Ahmad Rois, Deftya Nuramitha, Luqman Khiorudin, Dwiki Yudhistira, Suyanto, Bhayu Septiana Yudha, Khoirul Anwar. Dan seluruh Mahasiswa Desain Interior angkatan 2011 serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Laporan ini masih banyak kekurangan oleh karena itu masih memerlukan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaannya. Akhir kata mohon maaf apabila terdapat kesalahan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Harapan penulis, agar laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Surakarta, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Ide/Gagasan Perancangan	5
C. Tujuan Perancangan	6
D. Manfaat Perancangan	6
E. Tinjauan Sumber Perancangan	7
F. Landasan Perancangan	8
G. Metode Perancangan	19
H. Sistematika Penulisan	21

BAB II. DASAR PEMIKIRAN DESAIN

A. Tinjauan Data Literatur Objek Garap	22
1. Pengertian Objek Garap	22
2. Sejarah	26
3. Aspek Yuridis Formal	26
4. Interior Sistem	27
B. Tinjauan Data Lapangan	28
1. Data Lapangan	28
2. Struktur Organisasi	31
3. Tata Alur Kerja dan Hubungan Kerja	32
4. Kebutuhan Aktifitas dan Fasilitas	33
5. Persyaratan Spasial/ Standar Arsitektur-Interior	35

BAB III. TRANSFORMASI DESAIN

A. Pengertian Objek Garap	42
B. Batasan Ruang Lingkup Garap.....	44
C. Site Plan	45
D. Waktu Operasional	47
E. Struktur Organisasi	47
F. Pengguna Aktifitas dan Kebutuhan	49
G. Program Ruang	52
1. Kapasitas dan Besaran Ruang	52
2. Hubungan Antar Ruang	55

3. Zoning, Grouping dan Sirkulasi	60
H. Tema dan Gaya	65
I. Elemen Pembentuk Ruang	67
1. Lantai	67
a. Lobby	67
b. Screening	68
c. Area Workshop	69
d. Perpustakaan Digital	70
e. Meeting Room	71
2. Dinding	71
a. Lobby	71
b. Screening	72
c. Area Workshop	72
d. Perpustakaan Digital	73
e. Meeting Room	74
3. Ceiling	75
a. Lobby	75
b. Screening	76
c. Area Workshop	77
d. Perpustakaan Digital	77
e. Meeting Room	78
J. Elemen Pengisi Ruang	79
K. Tata kondisi ruang	80

L. Sistem keamanan	84
BAB IV. HASIL DESAIN	
A. Denah Existing	86
B. Denah Keyplan	87
C. Denah Layout	88
D. Rencana Lantai	89
E. Rencana Ceiling	90
F. Potongan	91
G. Detail Konstruksi Millwork	92
H. Detail Konstruksi elemen pembentuk ruang	93
I. Gambar furnitur terpilih	94
J. Skema bahan dan warna	95
K. Perspektif	96
BAB V. PENUTUP	
1. Kesimpulan	103
2. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Standar ceiling ruang screening (Data Arsitek jilid 1)	12
Gambar 02. Standar peninggian tempat duduk (Data Arsitek jilid 1)	12
Gambar 03. Standar ruang penonton optimal (Data Arsitek jilid 2)	13
Gambar 04. Standar ukuran pantry/bar (Human Dimension & Interior Space)	13
Gambar 05. Standar lemari perpustakaan (Data Arsitek jilid 2)	14
Gambar 06. Standar meja baca perpustakaan (Data Arsitek jilid 2)	14
Gambar 07. Standar meja kerja komputer (Data Arsitek jilid 2)	15
Gambar 08. Standar meja kerja (dara Arsitek jilid 2)	15
Gambar 09. Motif batik Naga Tapa Purbalingga	17
Gambar 10. Unsur naga pada batik Naga Tapa Purbalingga	17
Gambar 11. Unsur bangunan pada batik Naga Tapa Purbalingga	18
Gambar 12. Unsur tanaman pada batik Naga Tapa Purbalingga	18
Gambar 13. Panggung arena	23
Gambar 14. Panggung Proscenium	23
Gambar 15. Panggung Thrust	24
Gambar 16. Situasi ruang pertunjukan	25
Gambar 17. Organisasi ruang terpusat	55
Gambar 18. Organisasi ruang linier	56
Gambar 19. Organisasi ruang radial	57
Gambar 20. Organisasi ruang mengelompok	57

Gambar 21. Organisasi ruang secara grid	58
Gambar 22. Hubungan antar ruang	60
Gambar 23. Grouping Zoning	64
Gambar 24. Kain batik Naga Tapa di museum Prof. Dr. R. Soegarda Poerbakawatja kabupaten Purbalingga	67
Gambar 25. Lantai lobby	68
Gambar 27. Lantai Screening	69
Gambar 28. Lantai Workshop	70
Gambar 29. Lantai perpustakaan digital	70
Gambar 30. Lantai meeting room	71
Gambar 31. Dinding lobby	72
Gambar 32. Dinding ruang screening	72
Gambar 33. Dinding area workshop	73
Gambar 34. Dinding ruang perpustakaan digital	74
Gambar 35. Dinding meeting room	75
Gambar 36. Ceiling lobby	76
Gambar 37. Ceiling screening	76
Gambar 38. Ceiling workshop	77
Gambar 39. Ceiling ruang perpustakaan digital	78
Gambar 40. Ceiling meeting room	79
Gambar 41. Desain sofa foyer	80

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Jumlah personil dan deskripsi kerja Taman Budaya Jogjakarta	31
Tabel 02. Perngertian judul	42
Tabel 03. Jumlah personil dan deskripsi kerja Cinema Lovers Community	
Purbalingga	48
Tabel 04. Pengguna aktifitas dan kebutuhan	49
Tabel 05. Kapasitas dan besaran ruang	52
Tabel 06. Karakteristik unsur batik Naga Tapa Purbalingga	66
Tabel 07. Analisis pencahayaan masing masing ruang	81
Tabel 08. Analisis penghawaan masing masing ruang	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada masa modern saat ini cukup pesat. Hal ini menyebabkan perkembangan positif bagi orang kreatif yang melihat sebuah peluang tersebut. Salah satunya perkembangan pada dunia perfilman yang pada saat ini sangat diminati oleh kebanyakan masyarakat. Saat ini tidak semata menyuguhkan unsur hiburan, akan tetapi juga menyisipkan unsur edukasi bagi penontonnya, sehingga hasil dari film tersebut layak untuk diberi apresiasi seperti sebuah penghargaan di bidang perfilman. Mengingat pentingnya untuk menunjang proses berkembangnya industry perfilman lokal, seperti yang sedang diperhatikan oleh lembaga non kementerian BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif) dengan 16 subsektornya¹ dimana BEKRAF juga memperhatikan sektor perfilman.

Pada kasus seperti ini, semakin banyak nama muncul dari komunitas perfilman maupun dari pelajar yang mendapatkan penghargaan perfilman di tingkat nasional. Hal ini tidak terlepas akan hadirnya sebuah komunitas perfilman yang ikut andil dalam perkembangan film di daerah tersebut. *Cinema Lovers Community* (CLC) Purbalingga adalah satu satunya komunitas yang ikut serta membangun dalam hal perfilman di daerah

¹ <http://www.bekraf.go.id/subsektor> (diakses tanggal 11 Mei 2017 pukul 14.38WIB)

asalnya. Komunitas ini terbentuk pada tanggal 4 Maret 2006² dan mengangkat *genre* film Dokumenter yang berkaitan dengan permasalahan sosial dengan latar tempat explore Purbalingga.

Hasil dari kegiatan *Cinema Lovers Community* Purbalingga memang tidak sedikit mendapatkan sebuah penghargaan. Dimulai dengan penghargaan yang diberikan dari AFI (Apresiasi Film Indonesia) secara 3 kali berturut-turut yang dimulai di tahun 2013. Hal ini membuktikan keseriusan dari sebuah eksistensi *Cinema Lovers Community* itu sendiri. Selain itu hasil dari kegiatan workshop perfilman oleh *Cinema Lovers Community* di kalangan pelajar SMA sekota Purbalingga juga sempat meraih penghargaan pada *event* tersebut. Hal ini merupakan prestasi yang sangat membanggakan untuk *Cinema Lovers Community* Purbalingga dan pantas untuk difasilitasi agar prestasi tersebut semakin banyak

Cinema Lovers Community memiliki agenda rutin yang sudah berjalan sejak terbentuknya komunitas ini. Kegiatan tersebut meliputi *Workshop* Film, Produksi Film, Pemutaran Film, Perpustakaan Film, Distribusi Film, dan Festival Film Mabes³.

Agenda rutin seperti *Workshop* Film lebih cenderung menysasar segmen pelajar di sekolah seperti siswa siswi SMP dan SMA sederajat, hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat bakat pada dunia perfilman di

² <http://clc-purbalingga.blogspot.com/> . Diakses pada tanggal 11 Juni 2015, Pukul 20.05 WIB

³ <http://clc-purbalingga.blogspot.com/> . Diakses pada tanggal 11 Juni 2015, Pukul 20.25 WIB

daerah tersebut. Sedangkan kegiatan Produksi Film adalah kegiatan intern yang berkerjasama dengan pihak professional di bidang produksi. Selain itu terdapat kegiatan Pemutaran Film, kegiatan ini sudah dilaksanakan sejak tahun 2009 di berbagai tempat luas seperti lapangan di kelurahan ataupun pedesaan dikarenakan pihak komunitas belum mempunyai tempat yang luas untuk menampung antusias penonton dari masyarakat tersebut. Hal tersebut mempunyai permasalahan yang sama dengan agenda kegiatan yang berkaitan dengan Perpustakaan Film, Distribusi Film serta Festival Film Mabes. Pada saat ini *Cinema Lovers Community* hanya mempunyai ruang *public* yang terbatas dikarenakan status bangunan yang sebagian masih milik pribadi dari Direktur komunitas ini. Dari kegiatan rutin diatas maka *Cinema Lovers Community* sangat membutuhkan fasilitas ruang seperti ruang pemutaran film, ruang untuk kegiatan awarding seperti festival film, studio produksi, perpustakaan digital yang seperti galeri untuk perfilman.

Mengingat aspek dari pertumbuhan perfilman yang mendorong peningkatan jumlah produksi film Indonesia adalah kualitas film hasil dari kreativitas sineas, sehingga selayaknya kreativitas tersebut diapresiasi dengan baik⁴. Untuk mewadahi kegiatan perfilman diatas maka komunitas ini sangat membutuhkan fasilitas Gedung Film yang memadai. Selama ini komunitas ini hanya menggunakan fasilitas dari salah satu rumah direktur *Cinema Lovers Community* Purbalingga (Bowo Leksono) yang luas,

⁴ Dara Bunga Rembulan, KEDUDUKAN RUANG BIOSKOP SEBAGAI MEDIA APRESIASI FILM, CAPTURE Jurnal Seni Media Rekam Volume 3 No. 1 Desember 2011-Yogyakarta

tepatnya di jalan Puring no 7 Purbalingga (dekat penjara Purbalingga). Akan tetapi tempat ini tidak menunjukkan bahwa di tempat tersebutlah lahirnya sumber karya film yang berkualitas. Hal ini sangat memungkinkan bagi desainer, agar merancang bangunan yang memfasilitasi kegiatan berprestasi dari *Cinema Lovers Community* Purbalingga dan memberikan sentuhan lokalitas agar terlihat ciri khas dari Purbalingga untuk menambah sector pariwisata di kabupaten Purbalingga. Tentu saja dana untuk membangun fasilitas ini tidak hanya dari komunitas saja, akan tetapi bersumber dari banyak kalangan, seperti deputi pembiayaan BeKraf, Disbudparpora Purbalingga (Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olah Raga)

Kabupaten Purbalingga merupakan bagian dari propinsi Jateng. Luas wilayah Kabupaten ini adalah 77.764 Ha, dan berbatasan dengan sebelah utara kabupaten Pemalang sebelah timur berbatasan dengan kabupaten Banjarnegara di sebelah barat berbatasan dengan kabupaten Banyumas dan disebelah selatan berbatasan dengan kabupaten Banjarnegara dan Banyumas⁵.

Purbalingga sendiri memiliki banyak objek yang bisa diangkat menjadi tema perancangan interior bangunan *Cinema Lovers Community* Purbalingga. Salah satu objek yang paling terkenal di wilayah Purbalingga adalah Batik Naga Tapa yang dibuat oleh Nyonya Soegiarti pada tahun 1940. Nyonya Soegiarti lahir di Purbalingga pada tanggal 28 Desember

⁵ <http://www.purbalinggakab.go.id/> . Diakses pada tanggal 28 Januari 2016, Pukul 22.02 WIB

1897. Beliau merupakan putri dari Raden Mas Taruno Saputro (menantu Raden Adipati Dipakusuma IV). Gelar kebangsawanan Nyonya Soegiarti yaitu Raden Ayu Soegiarti. Seperti halnya para putri bangsawan, Raden Ayu Soegiarti pun juga mempunyai ketrampilan membatik⁶.

Sedangkan motif batik dari batik Naga Tapa merupakan salah satu motif batik “lawas” yang dibuat pada tahun 1940. Adapun unsur motif yang terdapat pada Batik Naga Tapa Purbalingga yaitu naga, bangunan, *dampar*, gajah, burung, bajing, harimau, rusa, kumbang, pohon hayat dan tumbuhan⁷. Dari banyaknya unsur motif diatas, maka desainer mengerucutkan menjadi 3 elemen unsur utama sebagai perwakilan dari 11 unsur motif seperti Naga, Bangunan, dan Tanaman. Tentunya akan menjadi kesan tersendiri apabila tema desain interior gedung *Cinema Lovers Community* Purbalingga selaras dengan lokalitas budaya di daerahnya.

B. Ide/Gagasan Perancangan

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan ide/gagasan penciptaan desain ini sebagai berikut :

1. Perancangan interior Gedung film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga yang mampu memfasilitasi kegiatan dan kebutuhan pengunjung.

⁶ Nur Setyani, Skripsi - *Batik Naga Tapa Purbalingga*, Universitas Negeri Yogyakarta: 2015, Yogyakarta

⁷ Nur Setyani, Skripsi - *Batik Naga Tapa Purbalingga*, Universitas Negeri Yogyakarta: 2015, Yogyakarta

2. Bagaimana penerapan Perancangan Interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga dengan tema Motif Batik Naga Tapa Purbalingga dengan mengambil bentuk dan material yang digunakan?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan interior Gedung film *Cinema Lovers Community* di kota Purbalingga dengan tema Motif Batik Naga Tapa Purbalingga ini bertujuan untuk:

1. Merancang Interior Gedung film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga yang mampu memfasilitasi kegiatan dan kebutuhan pengunjung.
2. Merancang Interior Gedung film *Cinema Lovers Community* bertema motif batik Naga Tapa Purbalingga.

D. Manfaat Perancangan

Perancangan Interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Penulis sekaligus Desainer, dapat mengembangkan ide dan gagasan untuk merancang interior yang dapat memfasilitasi kegiatan dan kebutuhan para pengunjung Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga.

2. *Cinema Lovers Community*, menjadi suatu *alternative* tempat informasi, edukasi, apresiasi, rekreasi, dan komersil terkait dengan bidang perfilman.
3. Festival Film Purbalingga, Sebagai penyelenggara event perfilman di kota Purbalingga, untuk dijadikan sebagai usulan pengembangan industry kreatif di bidang Perfilman dalam jangka panjang.
4. Masyarakat, dapat meningkatkan potensi daerah dan menciptakan lapangan pekerjaan, selain itu sebagai sarana penambah wawasan dan pengetahuan serta sarana hiburan.
5. Institusi, dapat mengenalkan salah satu perkembangan interior baru dalam dunia akademik dan dapat menambah referensi sebagai bahan pustaka.

E. Tinjauan Sumber Perancangan

Sesuai dengan keadaan lapangan bahwa Perancangan Interior Gedung film *Cinema Lovers Community* belum ada sama sekali terutama di Kabupaten Purbalingga. Berdasarkan pengamatan perencanaan dan perancangan di bidang studio film pernah dikerjakan, diantaranya

1. Perancangan Rumah Produksi oleh **Rifky Hadi Saputro** dengan jalur karya Tugas Akhir Jurusan Arsitektur Universitas Diponegoro Semarang tahun 2007 yang berjudul "*Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur Rumah Produksi Pengadegan Studio Indonesia Di Jakarta Selatan*". Pada perancangan ini membahas secara mendalam tentang

memaksimalkan fungsi dari fasilitas Rumah Produksi yang berkaitan langsung dengan teknik arsitektur.

2. Perancangan Interior Studio Film Animasi oleh Muhammad Erick Wardhana dengan jalur karya Tugas Akhir Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta pada tahun 2014 yang berjudul "*Perancangan Interior Studio Film Animasi di Surakarta*". Pada perancangan ini Erick membahas tentang pengaplikasian ide dari Wayang Purwa tokoh Punakawan gaya Surakarta di Perancangan Interior Studio Film Animasi dengan gaya Eklektik.

Dapat dilihat bahwa Perancangan Interior Gedung Film "*Cinema Lovers Community*" di Purbalingga dengan tema Motif Batik Naga Tapa Purbalingga sejauh ini belum ada. Perancangan ini menjadi sarana edukasi, rekreasi dan promosi untuk pengguna baik cineas maupun wisatawan. Perancangan Gedung Film ini menggunakan tema Motif Naga Tapa Purbalingga yang merupakan khas dari Purbalingga sendiri.

F. Landasan Perancangan

Pendekatan pemecahan desain adalah runtutan dari proses desain yang harus disertakan. Proses pendekatan pemecahan desain ini dapat membantu desainer dalam menganalisa dan menemukan pemecahan dari permasalahan yang dihadapi. Seorang desainer harus mampu memberikan solusi ataupun

pemecahan masalah terkait desain yang dikerjakan, seperti kenyamanan, keamanan, faktor estetis, dan lain sebagainya.

Gedung Film *Cinema Lovers Community* adalah salah satu rancangan pilihan untuk memaksimalkan potensi wisata yang menarik dengan media dunia perfilman. Untuk mewujudkan dan menunjang perancangan tersebut maka, diperlukan beberapa pendekatan untuk memecahkan desain. Pendekatan yang dipilih adalah pendekatan fungsi, pendekatan ergonomis atau antropometris dan pendekatan tema/gaya.

1. Pendekatan Fungsi

Pendekatan Fungsi adalah cara untuk mengimplementasikan suatu ide secara spesifik dengan berpikir secara teknis. Mengimplementasikan ide muncul ketika melakukan perancangan interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga yang mampu menjadi wadah untuk memaksimalkan potensi wisata budaya dengan media film yang menghadirkan nilai – nilai lokalitas Purbalingga didalamnya. Oleh karena itu usaha untuk mewujudkannya, perancangan interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga memerlukan fasilitas – fasilitas ruang untuk terbentuknya perancangan interior yang layak untuk difungsikan layaknya Rumah Produksi.

Adapun pembagian skema fungsi pada perencanaan interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga, meliputi:

1) *Productions Area*

Productions area merupakan sebuah daerah yang memiliki kegiatan utama produksi pembuatan film. Dalam hal ini kebutuhan ruang meliputi:

- a) Ruang HRD
- b) Ruang Green Screen
- c) Ruang Sound Recording
- d) Ruang Editing
- e) Ruang Meeting
- f) Ruang Kontrol Screening (audio & visual)
- g) Gudang Penyimpanan Alat

2) *Public Area*

Public area merupakan suatu daerah khusus berhubungan dengan masyarakat secara langsung. Dalam hal ini kegiatan di area ini meliputi sarana edukasi, apresiasi, rekreasi, komersil dan servis. Adapun kebutuhan ruang yang meliputi sarana diatas antara lain:

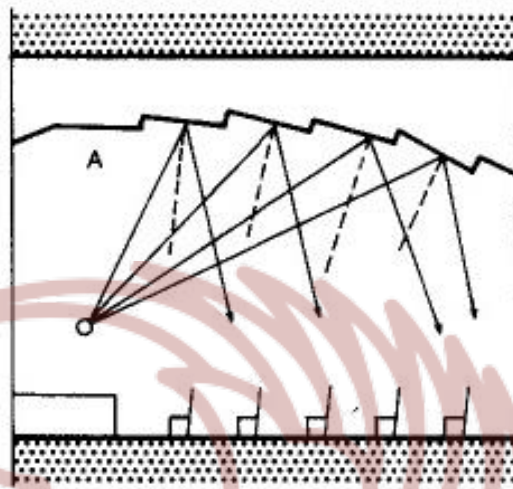
- a) Lobby
- b) Ruang Screening (pemutaran film/mini cinema/bioskop)
- c) Pantry Café
- d) Perpustakaan Digital

2. Pendekatan Ergonomis atau Antropometris

Desain yang baik untuk perancangan Interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga memerlukan standarisasi ergonomi dan ilmu antropometri untuk perancangan interiornya.

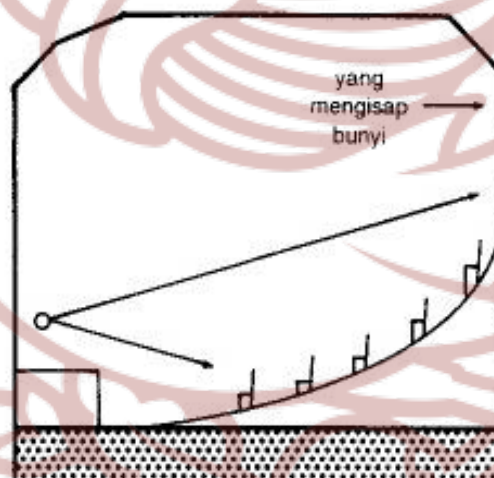
Lingkup teknis dalam aspek *ergonomic* dan antropometri yang dibahas adalah tentang kenyamanan, keamanan, dan kesehatan. Sehingga point yang terpenting dalam ruang lingkup interior secara teknis meliputi bahan dan finishing, konstruksi, dan bentuk dasar. Sehingga semua itu dapat dicermati secara jelas tentang system pemasangan dan system pengerjaan dengan bahan material serta ukuran. Aplikasi konsep ergonomis berbeda – beda untuk setiap penggunaannya. Hal ini berdasarkan ukuran fisik pengguna dan fasilitas yang digunakan. Ukuran fisik pengguna ditentukan oleh usia, ras, dan karakter khusus masing_ masing, sehingga fasilitasnya pun akan disesuaikan dengan ukuran pengguna⁸.

⁸ Teguh Prihanto, 2015, Penerapan Ergonomi Dalam Interior,
<http://www.rihants.com/2015/10/penerapan-ergonomi-dalam-interior.html>, 9.15 senin 16 /11/2015



- ③ Pada musik datar, ketik dialog dimiringkan ke belakang

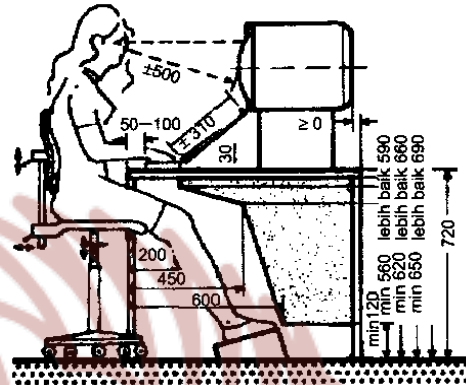
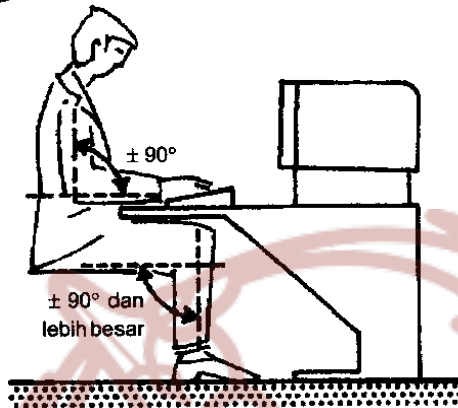
Gambar 1 Data Arsitek Jilid 1 - ceiling ruang screening



- ⑦ Peninggian deret tempat duduk sebagai spiral yang logis

Gambar 2 Data Arsitek Jilid 1 - Peninggian tempat duduk

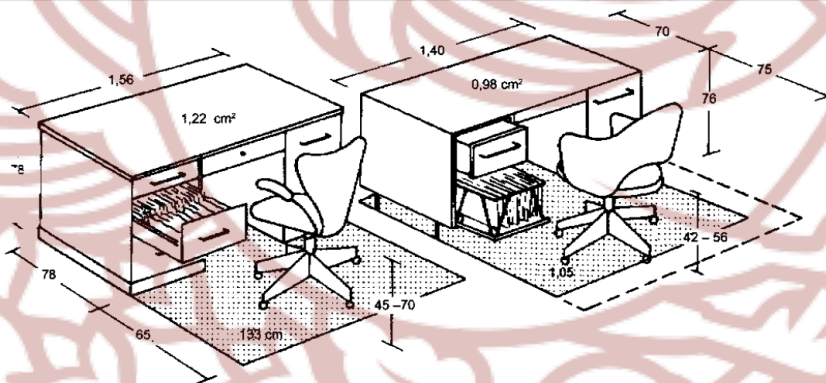
- ③ Bidang jangkauan yang diutamakan dan diperbolehkan



- ④ Sikap dasar yang benar terhadap ilmu tentang penyesuaian pekerjaan pada manusia.

- ⑤ BAP yang disusun sesuai ilmu tentang penyesuaian pekerjaan pada manusia dengan meja yang dipasang tetap.

Gambar 7 DATA ARSITEK 2 hal 20 (meja kerja komputer)



- ① Meja tulis dengan laci untuk ukuran standar sesuai DIN 4549/1

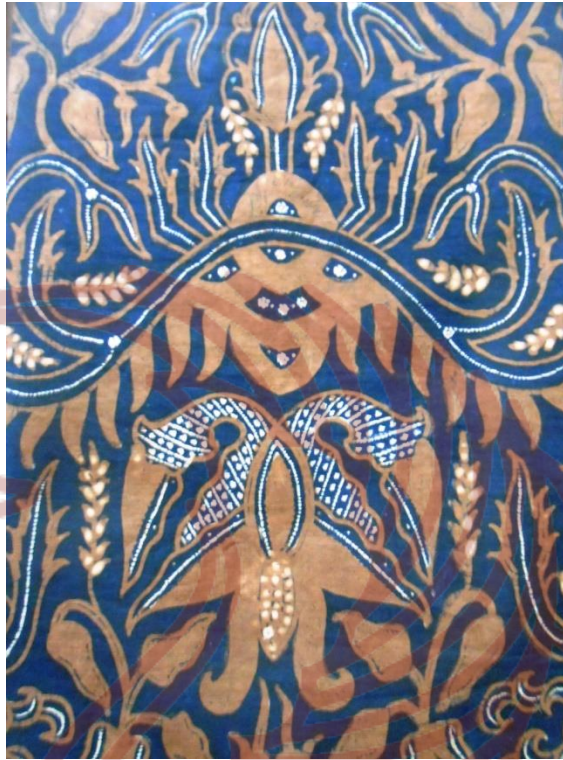
- ② Meja tulis organisasi dengan kursi putar beroda.
Perbandingan luas bidang antara ①, dengan ② ada penghematan tempat 0,5 m².

Gambar 8 DATA ARSITEK 2 hal 21 (meja kerja)

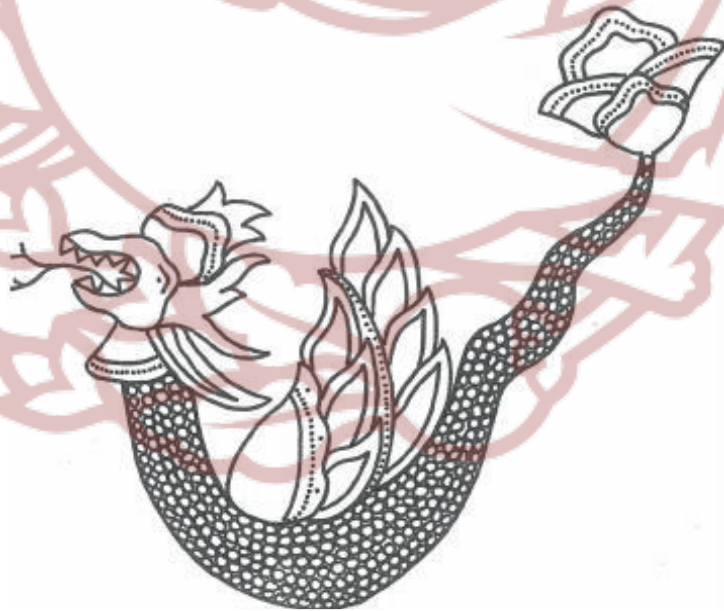
3) Pendekatan Tema/Gaya

Pendekatan pemecahan desain kaitannya pendekatan tema desainer dapat menggunakan pendekatan kaitannya dengan identitas sebuah wadah untuk penciptaan suasana. Penciptaan suasana interior penting diwujudkan, dengan harapan orang akan menangkap pesan rasa dari interior dan akhirnya orang akan selalu ingat dan ingin kembali hadir menikmati suasana tersebut, kondisi demikian sangat diperlukan untuk bangunan umum, baik bangunan umum sebagai wadah menjual jasa maupun kebutuhan sehari – hari manusia. Suasana interior dapat dihadirkan melalui gaya interior ataupun system pelayanan, melalui gaya interior dapat dihadirkan bagian dari gaya interior dalam unsur pembentuk ruang ataupun isian ruang⁹. Dalam upaya membentuk visual dari perancangan tersebut, maka pemilihan tema Motif Batik Naga Tapa Purbalingga sehingga memunculkan konsep metafora analogi lokalitas Purbalingga. Yang intinya bahwa visual desain tema dan gaya tersebut mengambil bentuk motif batik yang distilasi yang kemudian pemberian atmosphere ruangan dengan visual Purbalingga.

⁹ Edy Sutrisno, Sunarmi, Ahmad Fajar Ariyanto, Buku Ajar Matakuliah Desain Interior Publik Space (Surakarta: UNS Press, 2012) Hal 63.



Gambar 9 Motif Batik Naga Tapa Purbalingga



Gambar 10 Unsur Naga pada batik Naga Tapa Purbalingga

(Digambar ulang oleh Nur Setyani, November 2014)

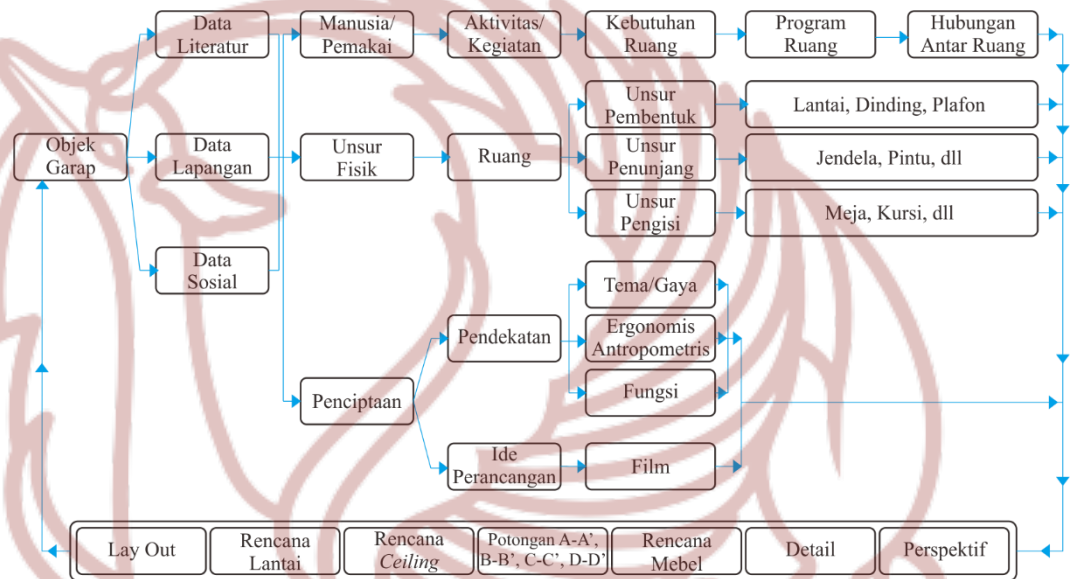


Gambar 11 Unsur Bangunan pada batik Naga Tapa Purbalingga
(Digambar ulang oleh Nur Setyani, November 2014)

Gambar 12 Unsur Tanaman pada Batik Naga Tapa Purbalingga
(Digambar ulang oleh Nur Setyani, November 2014)

G. Metode Perancangan

Perancangan Interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga menggunakan skema tahapan proses desain menggunakan tahapan desain seperti pada gambar skema di bawah ini:



Bagan 1 Skema Tahapan Proses Desain

Pada skema di atas sebuah proses desain meliputi 3 tahap yaitu *Input, Sintesa/ Analisis, dan Output* ⁹. Input merupakan informasi yang didapatkan melalui beberapa rangkaian pengumpulan data-data (data lapangan, data sosial, *literature*, wawancara) yang nantinya akan digunakan dalam penyusunan rumusan masalah. Yang termasuk dalam kategori input yaitu data-data dari lapangan, data-data umum tentang kondisi sosial, dan data literatur dari buku dan pustaka.

⁹ Sunarmi, "*Interior Publik*", *Buku Ajar Desain Interior III* (Surakarta: Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, 2007) hlm.

Data-data yang telah diperoleh di atas selanjutnya akan diuraikan dan dianalisis berdasarkan konsep pendekatan yang sudah ditentukan sehingga memunculkan beberapa *alternative desain*, selanjutnya dinilai berdasarkan norma desain untuk menghasilkan keputusan desain dari beberapa *alternative desain* yang ada. Teknik analisis yang dilakukan menggunakan teknik analisis interaktif, keputusan desain meliputi

1. Aktivitas dalam ruang
2. Kebutuhan ruang
3. Hubungan antar ruang
4. *Layout* (tata ruang)
5. Unsur pembentuk ruang (lantai, dinding, *ceiling*)
6. Unsur pengisi ruang (furniture dan unsur pelengkap ruang)
7. Pengkondisian ruang (penghawaan, pencahayaan, dan akustik ruang)
8. Penciptaan tema/citra suasana ruang

Output yang dihasilkan diterjemahkan kedalam bentuk gambar visual yaitu gambar kerja dan *prototype* diantaranya:

1. Gambar denah *layout*, skala 1:50
2. Gambar rencana lantai, skala 1:50
3. Gambar rencana *ceiling*, skala 1:50
4. Gambar potongan ruang, skala 1:50 dan 1:20
5. Gambar detail konstruksi, skala 1:1 / 1:2 / 5:1 / 1:10
6. Gambar desain mebel dan detailnya

7. Gambar visual tiga dimensi perspektif
8. Maket karya 1:50

H. Sistematika Penulisan

Berdasarkan penjabaran diatas maka akan dibuat beberapa susunan penulisan tentang perancangan Interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* dalam sub bab – bab sebagai berikut:

- a) Bab I merupakan pengantar yang memuat tentang Latar Belakang, Permasalahan Desain, Batasan Ruang Lingkup Garap, Tujuan dan Manfaat, Sasaran Desain, Originalitas Karya, Kerangka Pikir, Pemecahan Desain, Pendekatan Pemecahan Desain, dan Proses Desain, serta Sistematika Penulisan.
- b) Bab II berisi Dasar Pemikiran/Kerangka Pikir Pemecahan Desain yang didalamnya memuat pendekatan Pemecahan Desain Perancangan Interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga.
- c) Bab III Berisi tentang gambar kerja dan maket perancangan Interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga.
- d) Bab IV memuat kesimpulan dari hasil perancangan serta kekurangan dan kelebihan desain Perancangan Interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga.
- e) Bab V berisi Penutup, Kesimpulan dan Saran.

BAB II

DASAR PEMIKIRAN DESAIN

A. Tinjauan Data Literatur Objek Garap

1. Pengertian Objek Perancangan

Gedung Film berfungsi sebagai tempat pelestarian dan ruang aktivitas kesenian daerah. Berdasarkan hal tersebut, gedung film terbagi menjadi 3 fungsi ruang yaitu ruang pertunjukan/ screening dan ruang pameran film serta ruang workshop.

a. Ruang Pertunjukan

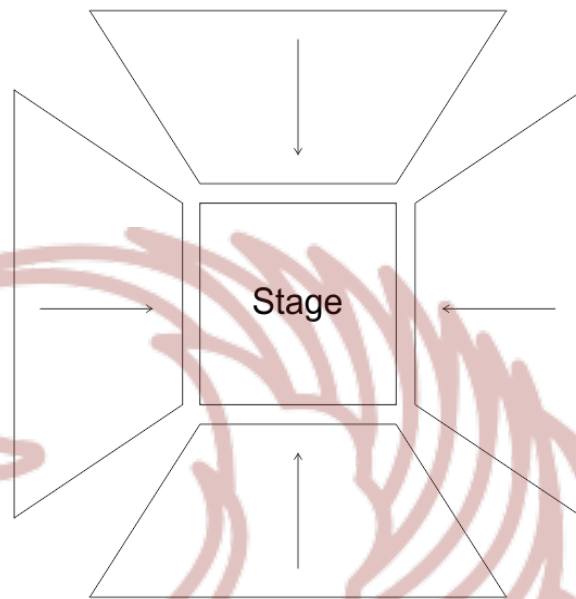
Ruang pertunjukan/ pentas merupakan sarana yang senantiasa menjadi wahana utama dalam mewujudkan adanya interaksi suatu pementasan sebagai bentuk aktivitas.¹¹ Ruang pertunjukan terbagi menjadi 2 jenis yaitu terbuka dan tertutup. Berdasarkan bentuknya, panggung pertunjukan dibagi menjadi 3 jenis¹², yaitu:

1) Arena

Panggung arena merupakan panggung yang sifatnya tidak formal. Pada panggung ini, penonton mengelilingi panggung sehingga hubungan antara penonton dan pemain bersifat langsung.

¹¹ Sugeng, Pengetahuan Tata Ruang Pentas, Tri Tunggal Tata Fajar, Surakarta, 1990, hlm. 31.

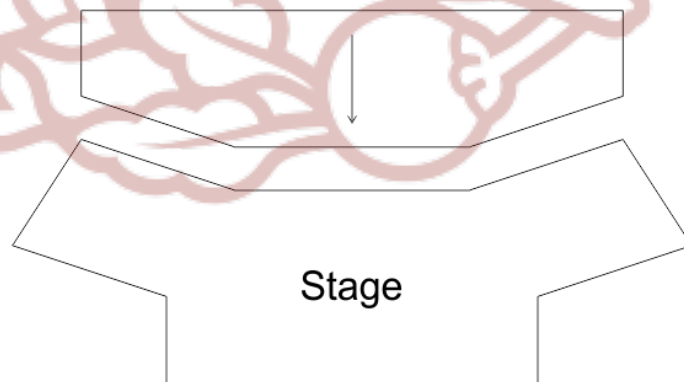
¹² sipadu.isi-ska.ac.id/sidos/rpp/20142/rpp_91743.pdf, diakses pada 5 Oktober 2016 pukul 19.53.



Gambar 13 Panggung Arena

2) Proscenium

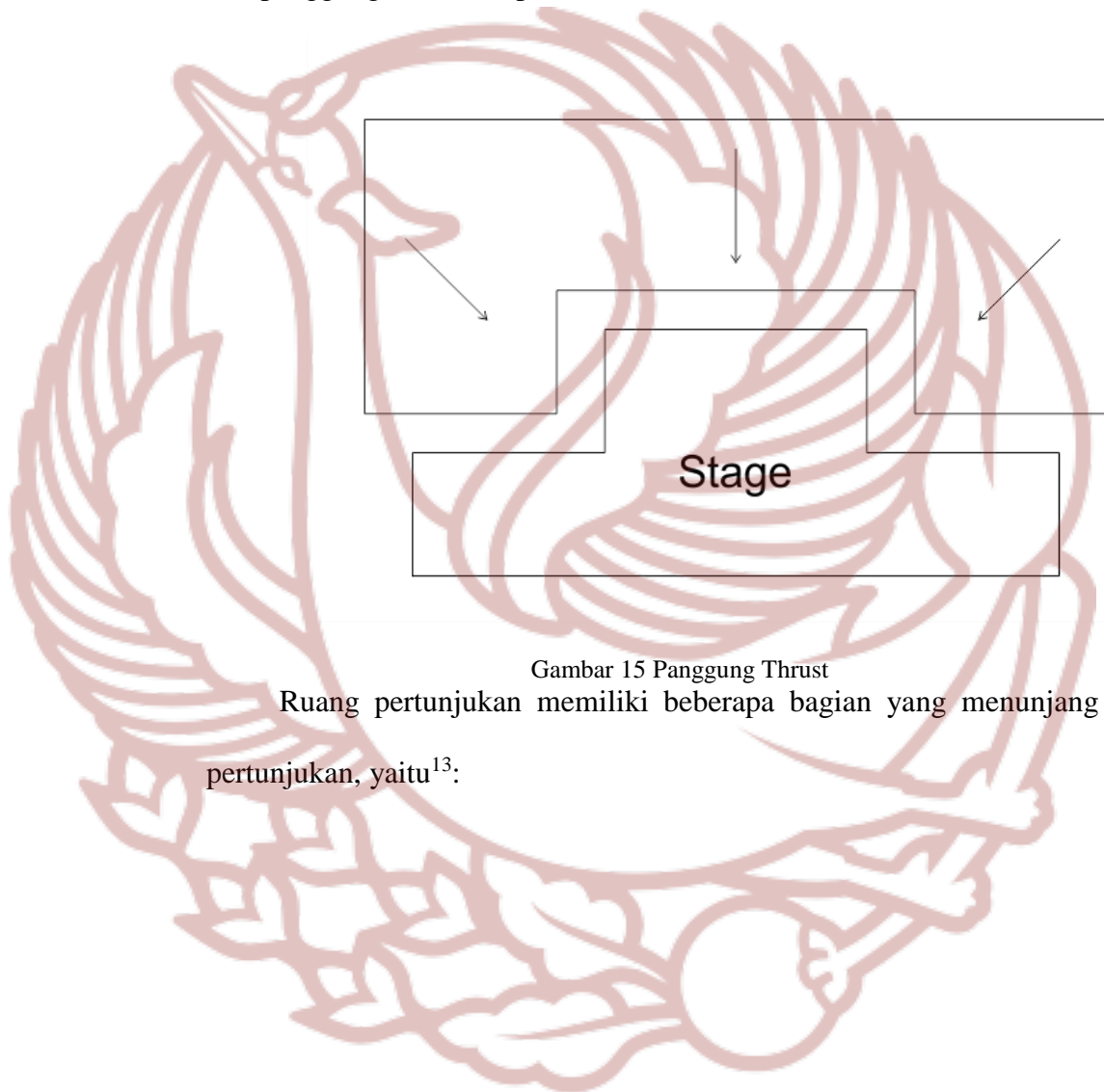
Panggung proscenium adalah panggung yang bersifat formal. Hal ini dikarenakan adanya pemisahan antara penonton dan pemain sehingga tidak terjadi interaksi antara keduanya.



Gambar 14 Panggung Proscenium

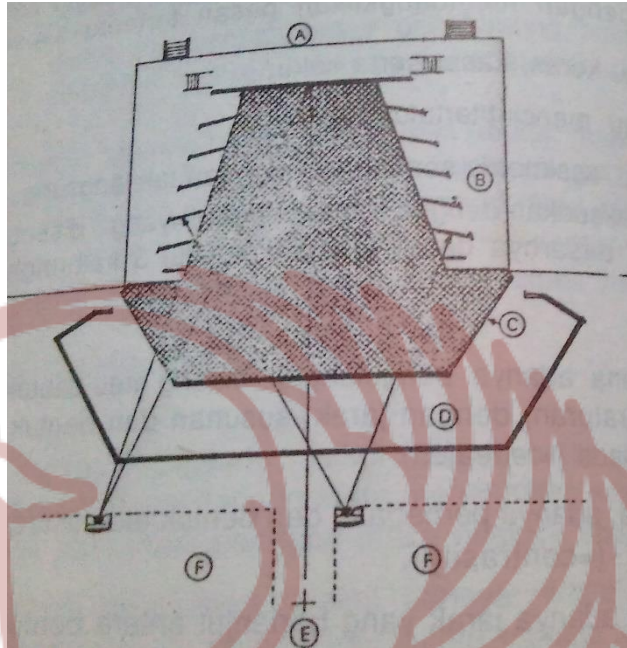
3) Thrust

Panggung thrust adalah panggung kombinasi antara panggung arena dan proscenium.



Gambar 15 Panggung Thrust
Ruang pertunjukan memiliki beberapa bagian yang menunjang pertunjukan, yaitu¹³:

¹³ Sugeng, Pengetahuan Tata Ruang Pentas, Tri Tunggal Tata Fajar, Surakarta, 1990, hlm. 44.



Gambar 16 Situasi Ruang Pertunjukan (Sumber: Pengetahuan Tata Ruang Pentas: 44)

Keterangan gambar:

- A. Ruang pendukung
 - B. Ruang pertunjukan beserta perlengkapannya
 - C. Ruang pentas depan (Apron)
 - D. Orchestra
 - E. Sirkulasi penonton
 - F. Ruang penonton
- b. Pamer

Ruang pameran adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya.¹⁴ Karya yang biasa dipamerkan dalam ruangan ini berupa lukisan, batik, kerajinan tangan, dan lain-lain.

¹⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 3, Balai Pustaka, Jakarta, 2001, hlm. 328.

Selain itu, pada area ini dapat menjadi sebuah upaya untuk mempublikasikan seni rupa daerah.

2. Sejarah

Awal mula adanya *art centre* dan gedung kesenian di Indonesia adalah untuk memfasilitasi kesenian yang ada di Indonesia, khususnya pertunjukan. Sebelum masuknya budaya barat, seni pertunjukan di Indonesia ditampilkan di area *outdoor* seperti alun-alun dan pendhapa. Setelah masuknya budaya barat, seni pertunjukan di Indonesia mulai berkembang pesat dengan adanya bangunan yang memfasilitasi. Munculnya bangunan yang merujuk pada arsitektur atau gaya bangunan Yunani adalah suatu kenyataan dalam mengadopsi atribut seni pertunjukan itu.¹⁵ Bangunan semacam itu dapat dilihat pada beberapa kota di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surakarta dan lain-lain.

3. Aspek Yuridis Formal

- a. Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 11, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4966).
- b. Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor PM/HK50/MKP/2010 tentang Tata Cara Pendaftaran Usaha Kawasan Pariwisata.

¹⁵ Pramega, STSI Press, Surakarta, 2003, hlm 5.

- c. Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 0221/O/1991.
- d. Undang-undang Nomor 22 tahun 1999 dan Peraturan Pemerintah Nomor 25 tahun 2000 tentang otonomi daerah
- e. Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 181/Tahun 2002 tanggal 4 November 2002

4. Interior Sistem

a. Ruang Penonton

- 1) Luas tempat duduk $\geq 0,5 \text{ m}^2$ / penonton
- 2) Panjang baris setiap koridor 16 tempat duduk. Setiap koridor 25 tempat duduk, jika di samping setiap 3 atau 4 baris tersedia sebuah pintu keluar dengan luas 1 m.
- 3) Pintu keluar, pintu darurat luas 1 m setiap 150 orang (namun sekurang-kurangnya 0,8 m.

b. Volume ruang

Dihasilkan dari berdasarkan tuntutan akustik (gema) seperti berikut:

- 1) Sandiwara kira-kira 4-5 m^3 /penonton, opera kira-kira 6-8 m^3 /penonton.
- 2) Volume udara tidak boleh dari dasar teknik ventilasi, untuk menghindari pergantian udara terlalu besar.

c. Proporsi penonton

- 1) Pandangan yang baik tanpa gerakan kepala tetapi mudah menggerakkan mata kira-kira 30° .

- 2) Pandangan yang baik dengan sedikit gerakan kepala dan mudah menggerakkan mata kira-kira 60°
- 3) Maksimal sudut persepsi (pandangan) tanpa gerakan kepala kira-kira 110° , ini berarti pada bidang ini orang dapat menangkap hampir semua jalannya peristiwa “pada sudut (pandangan) mata”. Melalui bidang ini dibuktikan keraguan karena mengabaikan “sesuatu” bidang pandang.
- 4) Putaran kepala dan putaran bahu secara penuh pada sebuah bidang persepsi mungkin 360°

B. Tinjauan Data Lapangan

1. Data Lapangan

- a. Nama Perusahaan : UPT. Taman Budaya Yogyakarta
- b. Alamat : Jl. Sriwedani No. 1 Yogyakarta 55123
- c. Telp : 0274 523512, 561914
- d. Fax : 0274 580771
- e. Website Resmi : www.tamanbudayayogyakarta.com
- f. Email : matajendela@yahoo.com
- g. Visi dan Misi

1) Visi

Terwujudnya Taman Budaya Yogyakarta sebagai " the Window of Yogyakarta " menuju pusat budaya terkemuka di tingkat nasional dan internasional.

2) Misi

Memberikan ruang kreatif bagi seniman dan budayawan untuk mempresentasikan karya kreatif dan pemikiran mereka. Menjadi suatu pusat laboratorium pengembangan dan pengolahan seni, dokumentasi dan informasi seni budaya. Meningkatkan kompetensi dan kemampuan masyarakat dalam mengapresiasi seni budaya

h. Jenis Pelayanan

Penyedia pelayanan edukasi dan rekreasi dalam bidang seni budaya bagi kepentingan lembaga.

i. Sejarah

Sejarah Taman Budaya tak terlepas dari kebijakan tak terlepas dari kebijakan Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam kurun 1970an.

Direktur Jenderal Kebudayaan kala itu, Prof. DR Ida Bagus Mantra, menyaksikan bahwa di banyak negara lain pusat pusat kebudayaan dan kesenian begitu hidup dan berkembang marak. Pusat-pusat semacam itu didukung prasarana dan sarana yang bagus seperti gedung pertunjukan, galeri seni rupa, teater terbuka, dan ruangan lokakarya yang sangat terpadu. Kenyataan ini mengilhami pemikiran beliau tentang pentingnya pusat kebudayaan dan kesenian didirikan di setiap povinsi d Indonesia. Sekurangnya pusat-pusat kebudayaan

itu dapat menjadi etalase bagi kekayaan ragam seni budaya daerah di negeri yang bersemboyan Bhineka Tunggal Ika ini.

Pada tahun 1978, dengan masukan dari kalangan seniman dan cendekiawan, berdasarkan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan berdirilah pusat-pusat kebudayaan yang disebut Taman Budaya di beberapa provinsi di Indonesia, termasuk provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Ketika itu secara kelembagaan Taman Budaya adalah Unit Pelaksana Teknis bidang kebudayaan yang bertanggung jawab langsung kepada Direktur Jenderal Kebudayaan yang berkedudukan di Jakarta. Tugas Taman Budaya ialah melaksanakan pengembangan kebudayaan daerah di provinsi.

Tiga belas tahun kemudian, pada 1991, organisasi dan tata kerja Taman Budaya mengalami perubahan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 0221/O/1991. Lalu pada perkembangan selanjutnya Taman Budaya di seluruh Indonesia ditempatkan dalam struktur Pemerintah Daerah sesuai dengan Undang-undang Nomor 22 tahun 1999 dan Peraturan Pemerintah Nomor 25 tahun 2000 tentang otonomi daerah.

Maka melalui masa transisi tahun 2000-2001 Taman Budaya Yogyakarta masuk dalam struktur Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. Berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 7 tahun 2002 dan Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 181/Tahun 2002 tanggal 4 November 2002 Taman Budaya Yogyakarta resmi menjadi

Unit Pelaksana Teknis (UPT) Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi DIY.

Kini fungsi yang diemban Taman Budaya Yogyakarta ialah pelaksanaan operasional sebagai kewenangan Dinas Kebudayaan Provinsi DIY dalam hal pengembangan dan pengolahann pusat dokumentasi, etalase, dan informasi seni budaya dan pariwisata.

j. Organisasi

1. Struktur Organisasi



Gambar 13 Struktur Organisasi UPT Taman Budaya Yogyakarta

2. Jumlah Personil dan Deskripsi Kerja

Tabel 1 Jumlah Personil dan Deskripsi Kerja

No	Jabatan	Jumlah Personil	Tanggung Jawab
1	Dinas Kebudayaan Provinsi Yogyakarta		Mengawasi kegiatan yang berhubungan dengan kebudayaan
2	Kepala UPT Taman Budaya	1	Mengatur seluruh kegiatan kebudayaan

	Yogyakarta		Bertanggung jawab atas jalannya kegiatan kebudayaan Membawahi semua staf dalam Taman Budaya Yogyakarta.
3	Kepala Seksi Dokumentasi dan Informasi Seni Budaya	1	Mengatur dan mengawasi berjalannya dokumentasi kebudayaan serta validasi terhadap informasi seni budaya.
4	Kepala Seksi Penyajian dan Pengembangan Seni Budaya	1	Mengatur dan mengawasi kegiatan penyajian seni budaya dan proses pengembangan seni budaya.
5	Kepala Sub Bagian Tata Usaha	1	Mengatur administrasi umum. Mengatur dan mengawasi manajemen operasional gedung.
6	Staff Seksi Dokumentasi dan Informasi Seni Budaya	5	Membantu mengatur dan mengawasi berjalannya dokumentasi kebudayaan serta mencari informasi yang akurat mengenai seni budaya.
7	Pengelola Perpustakaan	3	Mengelola buku literatur yang berkaitan dengan seni budaya
8	Staff Seksi Penyajian dan Pengembangan Seni Budaya	5	Membantu mengatur dan mengawasi kegiatan penyajian seni budaya dan proses pengembangan seni budaya.
9	Pengelola Fasilitas dan Gedung	8	Mengelola fasilitas gedung mulai dari pemeliharaan lighting, sound, dan fasilitas pendukung seperti ac central, kamera keamanan dll Mengelola gedung yang berkaitan dengan pemeliharaan akustik ruang, dll
10	Staff Tata Usaha	6	Mengatur dan mengawasi seluruh kegiatan pameran dalam galeri.

3. Tata Alur Kerja dan Hubungan Kerja

Peminjaman maupun observasi dan wawancara berkaitan dengan gedung dilakukan dengan cara membuat surat permohonan kepada Taman Budaya Yogyakarta yang ditujukan kepada Kepala Sub Bagian Tata Usaha. Kemudian dilanjutkan dengan pemilihan penanggung jawab pelaksana yang bersangkutan seperti Kepala

Penyajian dan Pengembangan Seni Budaya atau staff yang diwakilkan.

4. Kebutuhan Aktivitas dan Fasilitas

a) Gedung Kesenian Societeit Militair

Gedung ini biasanya digunakan untuk kegiatan festival film, pertunjukan theater, nasional maupun bertaraf internasional dengan kapasitas penonton mencapai 300 orang dengan luas panggung 10 x 8 m.

Aktivitas dalam gedung ini antara lain, menonton pertunjukan, menyajikan pertunjukan, mengontrol pertunjukan dan persiapan pertunjukan.

Fasilitas:

- | | |
|------------------|------------------|
| 1) Auditorium | 4) Ruang Transit |
| 2) Panggung | 5) Ruang Makeup |
| 3) Ruang Kontrol | 6) Toilet |

b) Gedung *Concert Hall*

Area concert hall ini terletak di lantai 2 yang biasanya digunakan untuk kegiatan pertunjukan musik, pertunjukan theater nasional maupun bertaraf internasional dengan kapasitas penonton mencapai 900 orang dengan luas panggung 18,80 x 14,80 m.

Aktivitas dalam gedung ini antara lain, menonton pertunjukan, menyajikan pertunjukan, mengontrol pertunjukan dan persiapan pertunjukan.

Fasilitas:

- | | |
|------------------|-------------------------|
| 7) Auditorium | 10) Ruang Transit |
| 8) Panggung | 11) Ruang <i>Makeup</i> |
| 9) Ruang Kontrol | 12) Toilet |

c) *Amphiteater Area*

Gedung ini biasanya digunakan untuk kegiatan pertunjukan musik, pertunjukan theater, pemutaran film bersekala kecil dengan suasana terbuka. Kapasitas penonton untuk Amphiteater ini 200 penonton dengan luas panggung 10m x 10m.

Aktivitas dalam gedung ini antara lain, menonton pertunjukan, menyajikan pertunjukan, dengan fasilitas Panggung yang berhubungan secara langsung dengan penonton

d) Ruang Pameran Seni Rupa dan Ruang Seminar

Ruangan ini terletak satu gedung dengan *Concert Hall*, yaitu di lantai satu tepat di bawah concert hall. Ruangan ini merupakan ruangan hall yang bisa difungsikan sebagai pameran seni rupa maupun kegiatan seminar. Luas ruangan ini yaitu 35 x 28 m yang dilengkapi panel, *spotlights*, dan *AC central* dengan daya listrik 10.000 watt.

Aktivitas dalam gedung ini antara lain, menonton karya seni rupa atau seminar, menyajikan karya seni rupa atau menjadi pembicara seminar.

Fasilitas:

13) Hall

e) Perpustakaan

Gedung perpustakaan ini dibangun pada tahun 2007 oleh arsitek Ir. Eko Prawoto, M,Arch. Koleksi perpustakaan taman budaya yogyakarta ini mencapai 7800 buku yang terdiri atas 3100 judul, majalah seni, jurnal seni, kliping media massa, dan sebagainya.

Aktivitas dalam gedung ini yaitu membaca buku.

Fasilitas:

- 1) Area baca
- 2) Area display buku
- 3) Toilet

5. Persyaratan Spasial/ Standar Arsitektur-Interior

Standar untuk bangunan pertunjukan diantaranya adalah memiliki pengendalian akustik yang cukup sehingga tidak mengganggu area sekitarnya antara lain adalah *absorber* dan *diffuser* pada dinding *Concert Hall* dan Gedung Kesenian Societet Militair Taman Budaya Yogyakarta. Selain itu, utilitas pada bangunan juga dibutuhkan yaitu menggunakan *AC Central* dan kamera keamanan.



Gambar 14 *Absorber* pada bagian atas dan *Diffuser* pada bagian bawah di gedung *Concert Hall*



Gambar 15 *Absorber* pada bagian atas dan *Diffuser* pada bagian bawah di gedung *Militair Societet*



Gambar 16 Kamera Keamanan

2. Interior

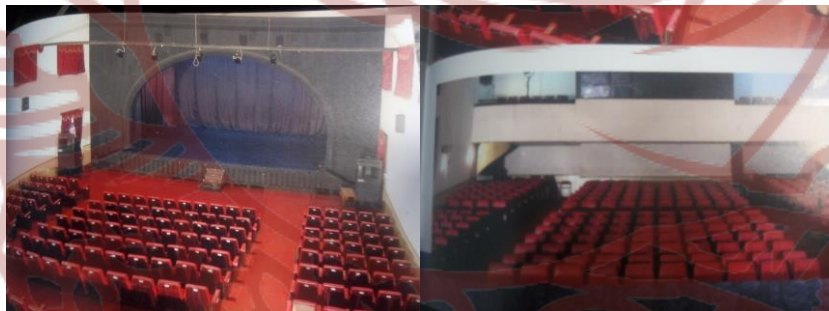
a. Ergonomi



Gambar 17 Panggung dan bangku penonton *Concert Hall*



Gambar 18 Ruang Makeup Artis Concer Hall yang berada di belakang panggung



Gambar 19 Ruang panggung Societet Militair



Gambar 20 Ruang Makeup Societet Militair



Gambar 21 *Control Room* Societet Militair

b. Utilitas Bangunan

Penghawaan pada bangunan *concert hall* dan *societet militair* menggunakan penghawaan buatan yaitu AC karena tidak adanya bukaan untuk sirkulasi udara, sedangkan pada Exhibiton Hall menggunakan penghawaan alami dengan bukaan jendela. Pencahayaan untuk bangunan teater dengan menggunakan pencahayaan buatan lampu general dan juga lampu panggung, sedangkan galeri menggunakan pencahayaan alami dan buatan.



Gambar 22 Utilitas panggung



Gambar 23 Utilitas pada galeri

BAB III

TRANSFORMASI DESAIN

A. Pengertian Objek Garap

Pengertian Judul Perancangan Interior Gedung Film “*Cinema Lovers Community*” di Purbalingga memiliki pengertian/definisi masing-masing, yaitu :

Tabel 2 Pengertian Judul

Perancangan	Proses, cara, perbuatan merancang. ¹⁶ Ide gagasan, penarikan konsep permulaan, selanjutnya dipilah dan dikembangkan sehingga menjadi sebuah perbuatan merancang. ¹⁷
Interior	Bagian dalam gedung (ruang, dsb). ¹⁸
Gedung	Bangunan tembok dan sebagainya yang berukuran besar sebagai tempat kegiatan, seperti perkantoran, pertemuan, perniagaan, pertunjukan, olahraga, dan sebagainya ¹⁹
Film	Selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop) ²⁰ Lakon (cerita) gambar hidup ²¹
<i>Cinema Lovers Community</i>	<i>Cinema Lovers Community</i> adalah nama dari sebuah komunitas yang berdiri pada tahun 2006 berdasarkan asas organisasi untuk menegakkan kualitas dunia perfilman di Purbalingga. Komunitas ini merupakan sebuah komunitas film dimana didalamnya terdapat beberapa kegiatan <i>workshop</i> film, produksi film, pemutaran film, perpustakaan film, distribusi film, dan festival film mabes ²²

¹⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 3, Balai Pustaka, Jakarta, 2001, hlm. 927.

¹⁷ Laseau Paul, *Berpikir Gambar Bagi Arsitek dan Perancang*, Bandung : ITB, 1986, 5a

¹⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 3, Balai Pustaka, Jakarta, 2001, hlm. 438.

¹⁹ <http://kbbi.web.id/gedung>. Diakses tanggal 7 Oktober 2016, pukul 14.45 WIB

²⁰ <http://kbbi.web.id/film>. Diakses tanggal 7 Oktober 2016, pukul 14.15 WIB

²¹ <http://kbbi.web.id/film>. Diakses tanggal 7 Oktober 2016, pukul 14.15 WIB

²² <http://clcpurbalingga.id/tentang-kami.html>. Diakses pada tanggal 28 mei 2017. Pukul 23:20 WIB.

Di Purbalingga	Purbalingga adalah salah satu daerah yang pernah meraih beberapa penghargaan dalam festival perfilman di Indonesia. Hal ini tidak terlepas akan hadirnya sebuah komunitas film yang ikut andil dalam perkembangan film di daerah tersebut. <i>Cinema Lovers Community</i> (CLC) Purbalingga terbentuk pada tanggal 4 Maret 2006. Komunitas ini mewadahi kegiatan <i>Workshop</i> Film, Produksi Film, Pemutaran Film, Perpustakaan Film, Distribusi Film, dan Festival Film Mabes ²³
----------------	---

Jadi “Perancangan Interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga” adalah kegiatan menemukan ide/gagasan mengenai pembuatan Desain Interior untuk sebuah gedung film yang berkonsep batik Naga Tapa dari Purbalingga yang terkenal *classic* dan berharap sebagai Interior yang mampu menyampaikan informasi kepada khalayak/masyarakat tentang hal pentingnya peranan film untuk mengedukasi penontonnya secara santai dalam menikmatinya yang tentu saja sebagai wadah pengembangan potensi industri perfilman yang telah membawa nama baik di ajang penghargaan film nasional serta diharapkan mampu menarik wisatawan sebagai destinasi wisata edukasi dan kebudayaan di kabupaten Purbalingga. Adapun fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang kegiatan pada tempat ini adalah : Ruang *Workshop*, Ruang Pemutaran Film/*Screening Room* (Belajar mengapresiasi film lokal), Perpustakaan Film Digital, *Coffee Shop*, mushola, toilet.

²³ <http://clcpurbalingga.id/tentang-kami.html> . Diakses pada tanggal 11 Juni 2015, Pukul 20.25 WIB

B. Batasan Ruang Lingkup Garap

Ruang lingkup garap Perancangan Interior Gedung Film *Cinema Lovers*

Community di Purbalingga adalah sebagai berikut:

1. Ruang utama
 - a) Ruang *Screening* Film
2. Ruang Penunjang
 - a) Perpustakaan Film Digital
 - b) Ruang Workshop
 - c) Pantry Café CLC
3. Ruang Pengelola
 - a) *Office*
 - b) *Lobby*
 - c) Operasional
 - d) *Service*

Berdasarkan ruang lingkup garap tersebut, Perancangan Interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga akan dikhususkan pada ruang garap seperti:

1. *Lobi Main Entrance*

Lobi Main Entrance adalah ruang untuk menunjukkan image bagi pengunjung terhadap keseluruhan interior bangunan. Ruang ini merupakan ruang pertama untuk pengunjung, sehingga dibutuhkan pengisi ruang seperti *front table* agar dapat memandu pengunjung.

2. *Ruang Workshop*

Ruang Workshop adalah ruang public/umum yang diperuntukkan kegiatan praktek/seminar dari pihak CLC (*Cinema Lovers Community*) kepada cineas-cineas muda di Purbalingga atau dari luar daerah. Ruangan ini sengaja diset permanen layaknya pengambilan gambar di film.

3. *Ruang Screening Film*

Ruang Screening film adalah ruang yang sengaja dibuat untuk pemutaran film, dan disetting seperti layaknya bioskop, akan tetapi bisa juga digunakan untuk acara penghargaan film dan talkshow

4. *Perpustakaan Film Digital*

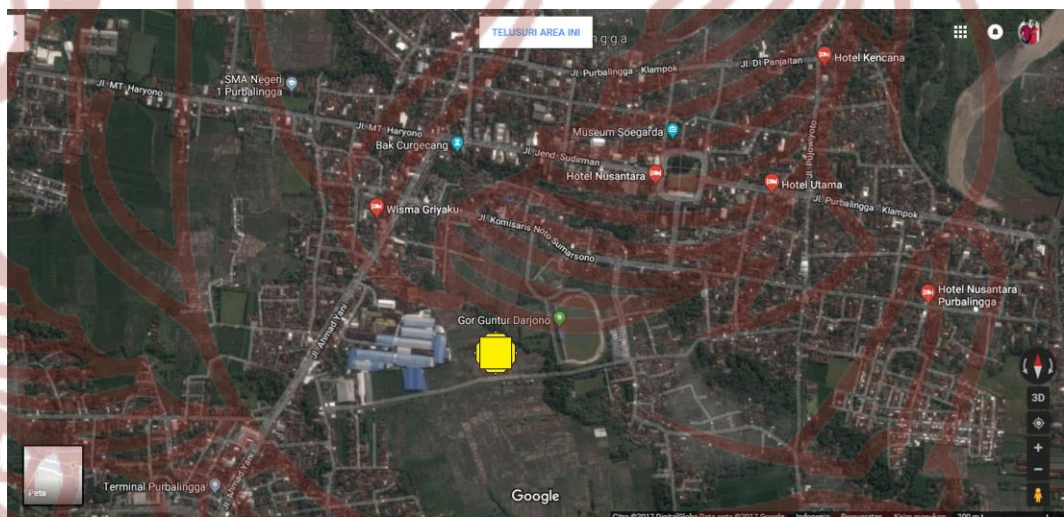
Perpustakaan Film Digital adalah ruang umum yang fungsinya sebagai sarana edukasi yang lebih modern tentang dunia perfilman serta dapat berfungsi sebagai gudang berkas film yang pernah di produksi, baik dalam bentuk kepingan CD maupun dalam bentuk majalah digital.

5. *Ruang Rapat*

Ruang rapat *Cinema Lovers Community* adalah sebuah ruang umum untuk keperluan rapat. Tujuan dibentuknya ruangan ini adalah menyediakan tempat *meeting formal* dengan dilengkapi fasilitas proyektor. Hal ini sering terjadi pada kasus sharing antar crew/produser.

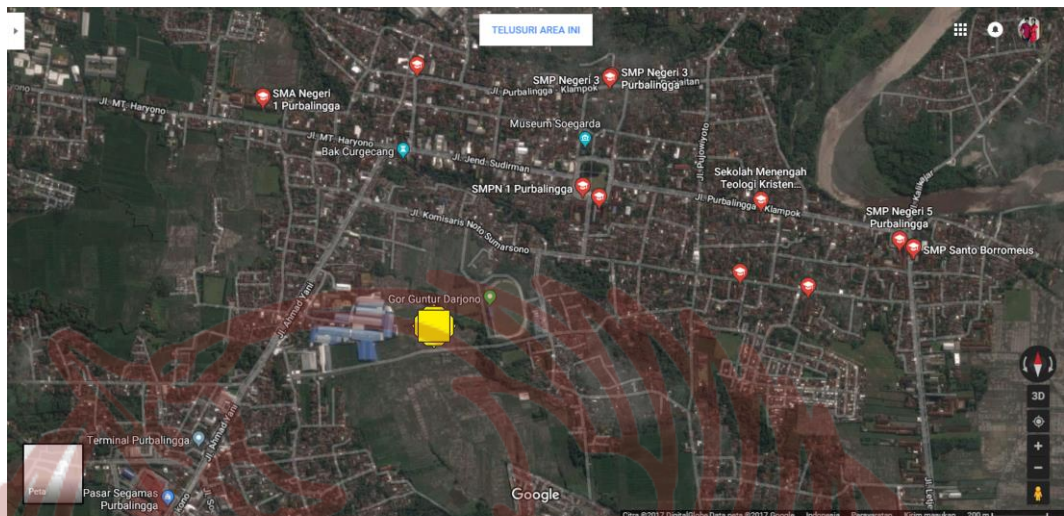
C. Site Plan

Perancangan interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* ini rencananya akan dibangun di pusat kota Purbalingga yang memiliki posisi strategis dimana berdekatan dengan sekolah, selain itu pula juga berdekatan dengan Alun-alun kota, dan tidak jauh dengan pusat transportasi seperti stasiun kereta api serta terminal bus.



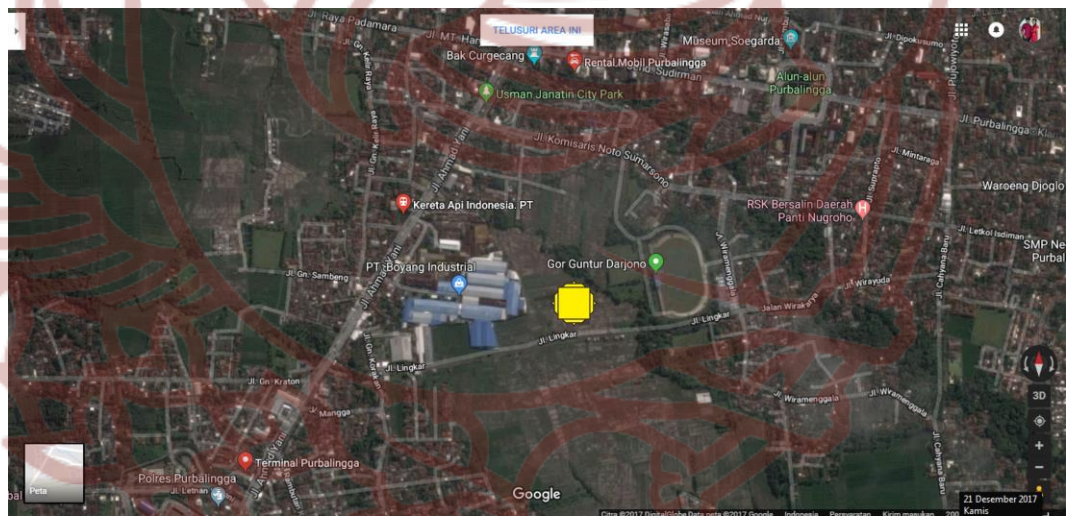
RENCANA LOKASI GEDUNG PERFILMAN CLC PURBALINGGA


Gambar 24 *Site Plan* Gedung *Cinema Lovers Community* yang berdekatan dengan penginapan (Sumber: Google Map)



 RENCANA LOKASI GEDUNG PERFILMAN CLC PURBALINGGA

Gambar 25 Site Plan Gedung *Cinema Lovers Community* yang berdekatan dengan sekolah (Sumber: Google Maps)



 RENCANA LOKASI GEDUNG PERFILMAN CLC PURBALINGGA

Gambar 26 Site Plan Gedung *Cinema Lovers Community* yang berdekatan dengan transportasi umum (Sumber: Google Maps)

D. Waktu Operasional

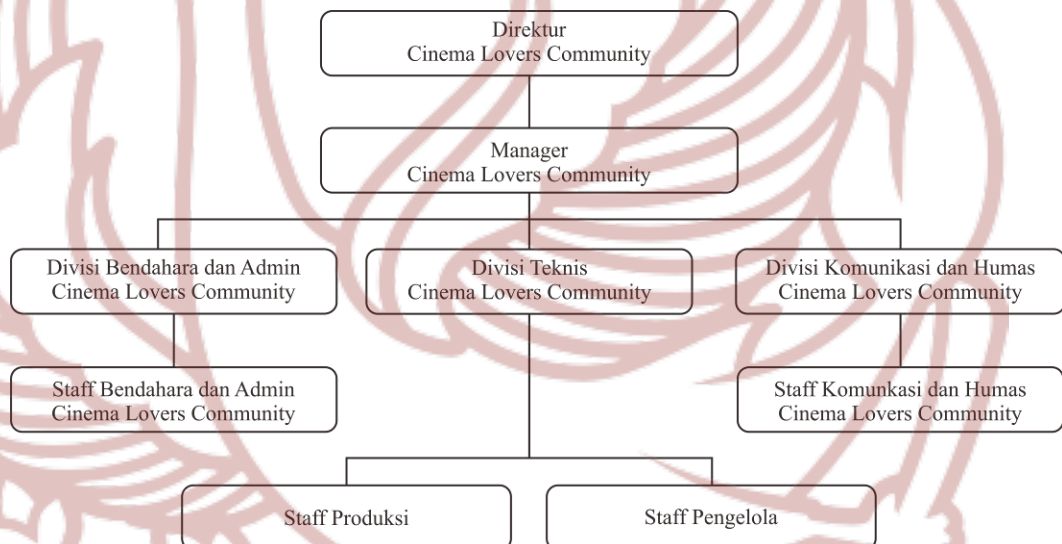
Tabel 2 Jam Operasional Gedung Kesenian

Hari	Jam	Ruang
------	-----	-------

Senin - Sabtu	08.00 – 15.00	<i>Office</i>
Senin - Minggu	09.00 – 21.00	Perpustakaan Film Digital, Cafe, Ruang <i>Screening, Workshop</i>
Minggu - Jumat	09.00 – 21.00	<i>Meeting Room</i> (Umum)
Sabtu	08.00 – 21.00	<i>Meeting Room</i> (Office)

E. Struktur Organisasi

Gedung Film *Cinema Lovers Community* ini dapat menjadi daya tarik wisatawan dan juga sebagai bukti prestasi nyata yang pernah dimiliki Purbalingga. Adapun susunan struktur organisasi tergambarkan seperti,



Gambar 27 Struktur organisasi *Cinema Lovers Community* di Purbalingga

Berdasarkan struktur organisasi di atas, tanggung jawab masing-masing dapat dijelaskan secara detail sebagai berikut:

Tabel 3 Jumlah Personil dan Deskripsi Kerja *Cinema Lovers Community* Purbalingga

No	Jabatan	Jumlah Personil	Tanggung Jawab
1	Direktur	1	Mempunyai peran memfasilitasi, mengorganisasikan dan bertanggungjawab terhadap seluruh kegiatan staf dalam pengelolaan ruang dan pelaksanaan perencanaan program, bertanggungjawab tercapainya tujuan program,

			melakukan monitoring dan evaluasi program.
2	Manager	1	Mempunyai peran pembantu direktur dalam memfasilitasi, mengorganisasikan staf dalam mengelola kegiatan komunitas. Mengatur, membuat, serta mengawasi jadwal serta kinerja komunitas, mengorganisasi staf, serta program yang akan dan sedang berjalan.
3	Divisi Bendahara dan Admin	1	Memiliki peran mengelola keuangan program serta komunitas. Mengorganisasikan keuangan dengan baik untuk mencapai akuntabilitas serta transparansi yang baik untuk dipertanggungjawabkan kepada komunitas serta stakeholder lainnya.
4	Staff Bendahara dan Admin	2	Memiliki peran membantu mengelola keuangan program serta komunitas. Membantu mengorganisasikan keuangan dengan baik untuk mencapai akuntabilitas serta transparansi yang baik untuk dipertanggungjawabkan kepada komunitas serta stakeholder lainnya.
5	Divisi Teknis	1	Mengatur segala kebutuhan teknis, termasuk perawatan dan pengelolaan alat produksi dan hal-hal yang berkaitan dengannya. Membantu manager dalam mengelola program serta staf kerja.
6	Staff Produksi	6	Membantu dalam hal pengerjaan program produksi perfilman. Terdiri dari kameramen, editing.
7	Staff Pengelola	8	Membantu dalam hal pengelolaan fasilitas gedung. Terdiri dari receptionist, pustakawan, stage, cafe
8	Divisi Komunikasi dan Humas	1	Memiliki peran mengorganisasikan komunikasi komunitas kepada masyarakat luas.
9	Staff Komunikasi dan Humas	2	Memiliki peran membantu mengorganisasikan komunikasi komunitas kepada masyarakat luas.

F. Pengguna Aktivitas dan Kebutuhan

Tabel 4 Pengguna Aktivitas dan Kebutuhan

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Isian Ruang	
			Mebel	Pelengkap
Direktur	Bekerja	Office	Meja kerja, kursi kerja	Dust bin, artwork, jam dinding
	Menemui tamu	Ruang tamu	Meja sofa	Dust bin, artwork,

	Rapat	<i>Meeting room</i>	Meja rapat, kursi	<i>Dust bin, artwork, LCD, proyektor, papan tulis</i>
	Beribadah	Mushola	Rak penyimpanan	
	Toilet	Toilet	Closet Washtafel	<i>Dust bin Artwork</i>
Manager	Bekerja	<i>Office</i>	Meja kerja, kursi kerja	<i>Dust bin, artwork, jam dinding</i>
	Rapat	<i>Meeting room</i>	Meja rapat, kursi	<i>Dust bin, artwork, LCD, proyektor, papan tulis</i>
	Beribadah	Mushola	Rak penyimpanan	
	Toilet	Toilet	Closet Washtafel	<i>Dust bin Artwork</i>
Divisi Bendahara dan Admin	Bekerja	<i>Office</i>	Meja kerja kursi	<i>Dust bin, artwork</i>
	Rapat	<i>Meeting room</i>	Meja rapat, kursi	<i>Dust bin, artwork, LCD, proyektor, papan tulis</i>
	Beribadah	Mushola	Rak penyimpanan	
	Toilet	Toilet	Closet Washtafel	<i>Dust bin Artwork</i>
Staff Bendahara dan Admin	Bekerja	Office	Meja Kerja Kursi	<i>Dust bin</i>
	Rapat	<i>Meeting room</i>	Meja rapat, kursi	<i>Dust bin, artwork, LCD, proyektor, papan tulis</i>
	Beribadah	Mushola	Rak penyimpanan	
	Toilet	Toilet	Closet Washtafel	<i>Dust bin Artwork</i>
Divisi Teknis	Bekerja	Office	Meja kerja kursi	Dust bin
	Rapat	<i>Meeting room</i>	Meja rapat, kursi	<i>Dust bin, artwork, LCD, proyektor, papan tulis</i>
	Beribadah	Mushola	Rak penyimpanan	

	Toilet	Toilet	Closet Washtafel	<i>Dust bin Artwork</i>
Staff Produksi	Bekerja	Ruang Editing	Meja komputer, kursi kerja	<i>Dust bin, artwork, jam dinding</i>
		Ruang Recording	Meja kursi	
		Ruang Greenscreen		
	Rapat	<i>Meeting room</i>	Meja rapat, kursi	<i>Dust bin, artwork, LCD, proyektor, papan tulis</i>
Beribadah	Mushola	Rak penyim- panan		
Toilet	Toilet	Closet Washtafel	<i>Dust bin Artwork</i>	
Staff Pengelola	Bekerja	Ruang Receptionist	Meja receptionist, kursi	<i>Dust bin, jam dinding</i>
		Ruang Perpustakaan Film Digital	Meja kerja, kursi	
		Dapur Pantry	Kitchen set	
		Ruang Kontrol Screening	Meja <i>Mixer sound</i> dan <i>lighting</i>	
	Rapat	<i>Meeting room</i>	Meja rapat, kursi	<i>Dust bin, artwork, LCD, proyektor, papan tulis</i>
	Beribadah	Mushola	Rak penyim- panan	
	Toilet	Toilet	Closet Washtafel	<i>Dust bin Artwork</i>
	Divisi Komunikas dan Humas	Bekerja	<i>Office</i>	Meja kerja, kursi
Rapat		<i>Meeting room</i>	Meja rapat, kursi	<i>Dust bin, artwork, LCD, proyektor, papan tulis</i>
Beribadah		Mushola	Rak penyim- panan	
Toilet		Toilet	Closet	<i>Dust bin</i>

			Washtafel	<i>Artwork</i>
Staff Komunikasi dan Humas	Bekerja	<i>Office</i>	Meja kerja, kursi kerja	<i>Dust bin, artwork, jam dinding</i>
	Rapat	<i>Meeting room</i>	Meja rapat, kursi	<i>Dust bin, artwork, LCD, proyektor, papan tulis</i>
	Beribadah	Mushola	Rak penyim- panan	
	Toilet	Toilet	Closet Washtafel	<i>Dust bin Artwork</i>
Cineas/ Narasumber talkshow	<i>Makeup dan wardrobe</i>	<i>Backstage</i>	R. Ganti, Meja rias, kursi, meja, sofa	<i>Dust bin, Artwork, jam dinding, cermin</i>
	Rapat	<i>Meeting room</i>	Meja rapat, kursi	<i>Dust bin, artwork, LCD, proyektor, papan tulis</i>
	Pertunjukan	Ruang pertunjukan	Kursi penonton	<i>Artwork</i>
	Beribadah	Mushola	Rak penyim- panan	
	Toilet	Toilet	Closet, Washtafel	<i>Dust bin, Artwork</i>
Penonton	informasi, <i>ticketing</i> , Registrasi, Menunggu	<i>Lobby</i>	Meja <i>front office</i> , kursi <i>front office</i> , meja <i>lobby</i> , sofa	<i>Dust bin, Artwork</i>
	Menonton	Ruang pertunjukan	Kursi penonton	<i>Artwork</i>
	Beribadah	Mushola	Rak penyim- panan	
	Toilet	Toilet	Closet, Washtafel	<i>Dust bin, Artwork</i>

G. Program Ruang

1. Kapasitas dan Besaran Ruang

Tabel 5 Kapasitas dan Besaran Ruang

No	Ruang	Kapasitas	Standar	Free Space	Sumber	Luasan (m ²)
1	Ruang <i>Screening</i>	200 orang 6 difable	Auditorium Difable: 6x2,56= 15,36 m ² Kursi: 200x0,42= 84 m ²	30%	HD	224,28 m ²

			Jumlah: $15,36+84 = 99,36 \text{ m}^2$ Total: $99,36+(99,36 \times 30\%) = 129,168 \text{ m}^2$			
			Orkestra		ASM	64 m^2
		40 orang	Panggung Luas/orang: $40 \times 2,4 = 96 \text{ m}^2$ Total: $96+(96 \times 30\%) = 124,8 \text{ m}^2$		DA	208 m^2
			Makeup Sofa: $1,4 \text{ m}^2$ Ganti: $1,33 \text{ m}^2$ Rias: $3,5 \times 3 = 10,5 \text{ m}^2$ Jumlah: $1,4+1,33+10,5 = 13,23 \text{ m}^2$ Total: $13,23+(13,23 \times 30\%) = 17,2 \text{ m}^2$		HD	20 m^2
			Transit Meja: $0,75 \text{ m}^2$ Sofa 2: $1,05 \times 2 = 2,1 \text{ m}^2$ Sofa 3: $1,4 \text{ m}^2$ Jumlah: $0,75+2,1+1,4 = 4,25 \text{ m}^2$ Total: $4,25+(4,25 \times 30\%) = 5,525 \text{ m}^2$		ASM	$23,4 \text{ m}^2$
2	Workshop		Meja kerja: $0,6 \times 3 = 1,8 \text{ m}^2$ Footstage: $0,785 \times 9 = 7,065 \text{ m}^2$ Jumlah: $1,8+7,065 = 8,865 \text{ m}^2$ Total: $8,865+(8,865 \times 30\%) = 11,5245 \text{ m}^2$	30%	ASM	172 m^2
3	Lobby		Receptionist Kursi: $3 \times 0,25 = 0,75 \text{ m}^2$ Meja: $4,976 \text{ m}^2$ Jumlah: $0,75+4,976 = 5,726 \text{ m}^2$ Total: $5,726+(5,726 \times 30\%) = 7,4438 \text{ m}^2$ Ruang: $13,91 \text{ m}^2$ Tempat Tunggu Pilar: $2 \times 3,14 = 6,28 \text{ m}^2$ Bench: $4 \times 2,75535 = 11,0214 \text{ m}^2$ Jumlah: $13,91+11,0214 = 24,9314 \text{ m}^2$ Total: $24,9314+$	30%	HD	207 m^2

			$(24,9314 \times 30\%) = 32,41082 \text{ m}^2$			
4	Meeting Room	15 orang	Kursi: $15 \times 0,25 = 3,75 \text{ m}^2$ Meja: $5,785 \text{ m}^2$ Jumlah: $3,75 + 5,785 = 9,535 \text{ m}^2$ Total: $9,535 + (9,535 \times 30\%) = 12,3955 \text{ m}^2$	30%	HD	50 m^2
5	Pantry	22 orang	Bar Meja belakang: $3,5 \text{ m}^2$ Meja bar: $3,5 \text{ m}^2$ Kursi: $0,25 \text{ m}^2$ Jumlah: $3,5 + 3,5 + 0,25 = 7,25 \text{ m}^2$ Total: $7,25 + (7,25 \times 30\%) = 9,425 \text{ m}^2$ Ruang: $15,5 \text{ m}^2$ Dinning Meja kecil: $5 \times 0,2826 = 1,413 \text{ m}^2$ Meja besar: $3 \times 0,5024 = 1,5072 \text{ m}^2$ Kursi: $22 \times 0,25 = 5,5 \text{ m}^2$ Jumlah: $1,413 + 1,5072 + 5,5 = 8,4202 \text{ m}^2$ Jumlah: $15,5 + 8,4202 = 23,9202 \text{ m}^2$ Total: $23,9202 + (23,9202 \times 30\%) = 31,09626 \text{ m}^2$	30%	HD	60 m^2
6	Office	6 orang	- Kepala pengelola dan adminitrasi: $2 \times 6 = 12 \text{ m}^2$ - Staf: $4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$ - Sofa tamu: 4 m^2 - Jumlah: $12 + 16 + 4 = 32 \text{ m}^2$ - Total: $32 + (32 \times 30\%) = 41,6 \text{ m}^2$	30%	HD	60 m^2
7	Gudang Screening	-	-	-	ASM	$37,5 \text{ m}^2$
8	Gudang Alat	-	-	-	ASM	50 m^2
9	Ruang Control	-	-	-	ASM	$23,5 \text{ m}^2$
10	Toilet	-	Toilet duduk: $0,25 \text{ m}^2$ (CW 637J/ SW 637JP) Toilet jongkok: $0,27 \text{ m}^2$ (CE 9) Urinal: $0,1 \text{ m}^2$ (U57)	30%	TT	$3,56 \text{ m}^2$

			Lavatory: 0,2 m ² (L568V3) Difable: 3,14 m ²			
			Toilet wanita 1D+2J+2L= 0,25+ (2x0,27)+(2x0,2)= 1,19 m ² Total: 1,19+ (1,19x30%)= 1,547 m ²			14 m ²
			Toilet pria 1D+1J+2U+2L= 0,27+ 0,25+(2x0,1)+(2x0,2)= 1,12 m ² Total: 1,12+ (1,12x30%)= 1,456 m ²			14 m ²
11	Mushola	19 orang	0.96 m ² /org	30%	DA	30 m ²

Keterangan:

DA : Data Arsitek

HD : *Human Dimension and Interior Space*

TT : toto.co.id

ASM : Asumsi

2. Hubungan Antar Ruang

Organisasi ruang yang baik dapat memudahkan pengguna dalam melakukan aktivitas di dalam sebuah bangunan. Setiap ruang memiliki fungsi masing-masing dan saling menunjang satu sama lain. Oleh karena itu, sebuah perancangan harus menyusun organisasi ruang yang benar sehingga setiap ruang berfungsi dengan baik. Berikut adalah organisasi ruang dalam sebuah perancangan²⁴:

a. Organisasi ruang terpusat

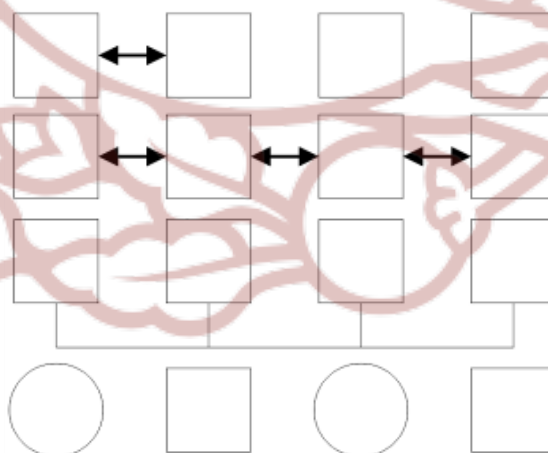
²⁴ J. Pamudji Suptandar, Desain Interior, Djembatan, Jakarta, hlm 112-114.



Gambar 17 Organisasi ruang terpusat

- 1) Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang di sekitarnya.
- 2) Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lainnya.
- 3) Ruang di sekitar berbeda satu dengan yang lain baik bentuk, ukuran maupun fungsi.

b. Organisasi ruang linier



Gambar 18 Organisasi ruang linier

- 1) Merupakan deretan ruang-ruang.

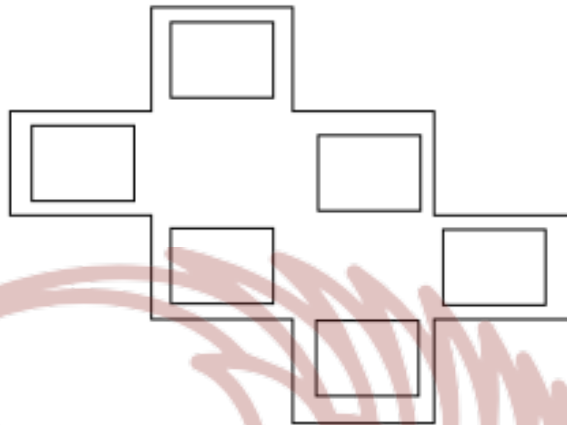
- 2) Masing-masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang.
- 3) Masing-masing ruang berhubungan secara langsung.
- 4) Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.

c. Organisasi ruang secara radial



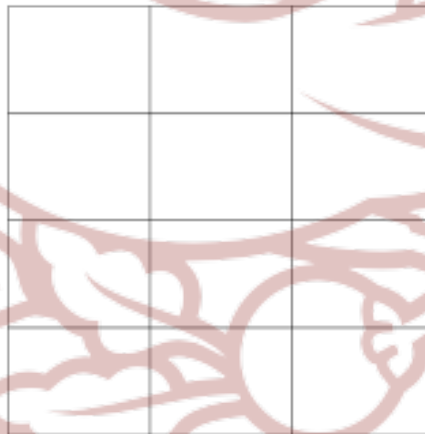
Gambar 19 Organisasi ruang radial

- 1) Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier.
 - 2) Organisasi terpusat mengarah ke dalam, sedangkan organisasi radial mengarah ke luar.
 - 3) Lengan radial dapat berbeda satu sama lain tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.
- d. Organisasi ruang yang mengelompok



Gambar 20 Organisasi ruang mengelompok

- 1) Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi.
 - 2) Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.
- e. Organisasi ruang secara grid



Gambar 21 Organisasi ruang secara grid

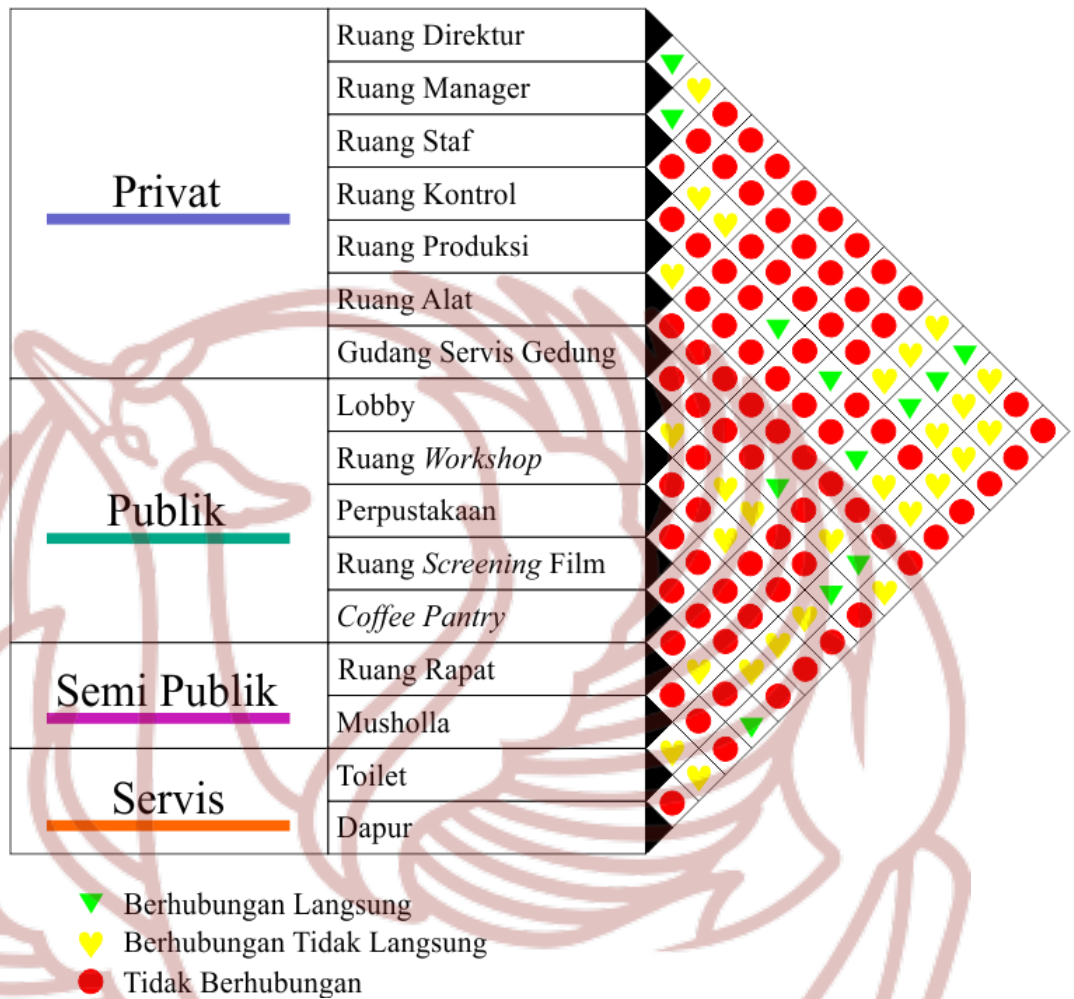
- 1) Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola grid (3 dimensi).
- 2) Organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.

- 3) Penggunaan ruang yang disusun grid banyak kita jumpai pada interior ruang perkantoran yang terdiri dari banyak divisi atau bagian - bagian untuk karyawan yang menduduki jabatan.

Perancangan Interior Gedung Film “*Cinema Lovers Community*” ini menggunakan pola hubungan antar ruang secara mengelompok, dimana pola tersebut merupakan pembagian area-area yang sejenis dijadikan menjadi satu kelompok area. Ciri organisasi ruang yang mengelompok yaitu: Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi ruang, sebuah organisasi ruang yang merupakan pengulangan bentuk dan fungsi sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi. Sedangkan linear yaitu deretan ruang dan ruang sifatnya memanjang, ruang berhubungan secara langsung dan bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.²⁵

Skema hubungan antar ruang pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

²⁵ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior*, Djambatan, Jakarta, hlm 113.



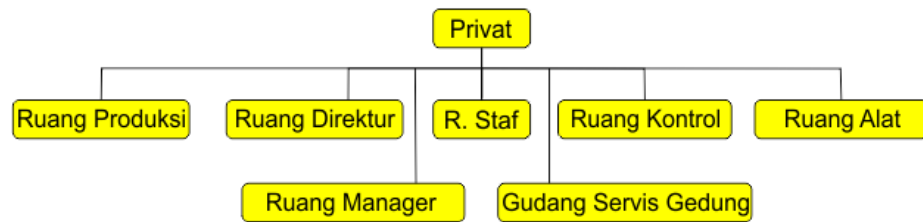
Gambar 28 Hubungan Antar Ruang

3. *Zoning, Grouping* dan Sirkulasi

Ruang-ruang pada Gedung Film “*Cinema Lovers Community*” di Purbalingga ini dikategorikan dalam empat jenis area yang berbeda, yaitu:

a. Area Privat

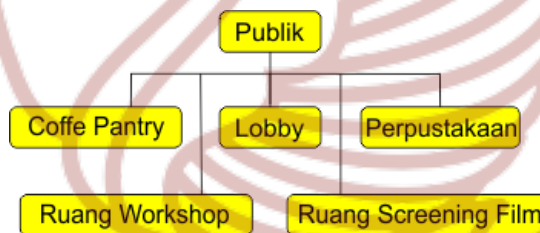
Area privat adalah pengelompokan ruang yang bersifat privasi sehingga area ini tidak dapat diakses oleh sembarang orang. Ruangan yang termasuk dalam area ini yaitu:



Gambar 29 Kategori area privat

b. Area Publik

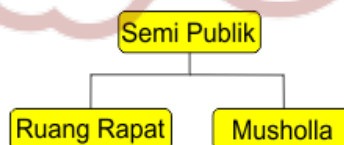
Area publik adalah area yang mudah diakses oleh semua kalangan baik pengelola maupun pengunjung. Gedung ini memiliki beberapa ruangan yang termasuk dalam area publik. Ruangan yang termasuk dalam area publik antara lain:



Gambar 30 Kategori area publik

c. Area Semi Publik

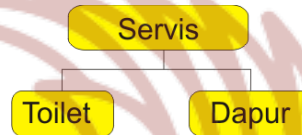
Ruang semi publik adalah area sedikit umum dari area privat. Area ini dapat diakses oleh kalangan terbatas yaitu kalangan yang berkepentingan saja. Aktivitas dalam area ini masih sedikit privat. Ruangan yang termasuk dalam area semi publik yaitu:



Gambar 31 Kategori area semi publik

d. Area Servis

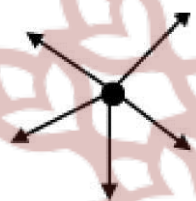
Area servis adalah pengelompokan ruang yang mengacu pada pelayanan publik dan pemeliharaan. Ruangan yang termasuk dalam area servis yaitu toilet.



Gambar 32 Kategori area servis

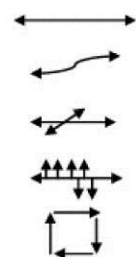
Perancangan Interior secara otomatis akan mempolakan aktivitas manusia di dalamnya, termasuk di dalamnya adalah sirkulasi. Sirkulasi pada ruangan diakibatkan oleh pola penataan atau peletakan ruang. Pola-pola sirkulasi antar ruang yang mengikuti sirkulasi ada beberapa bentuk dari lorong dengan metode perancangannya. Bentuk- bentuk pola sirkulasi tersebut, antara lain:

a. Radial



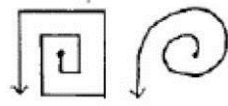
Bentuk radial adalah jalan yang memiliki titik pusat pada sebuah sirkulasi.

b. Linear



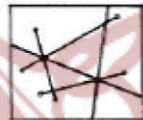
Pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran/ loop.

c. Spiral



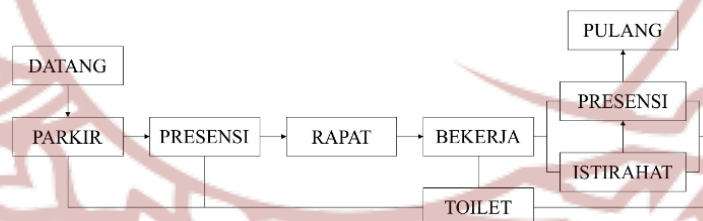
Jalan menerus yang berasal dari titik pusat dan berputar terus hingga menjauhinya.

d. Campuran

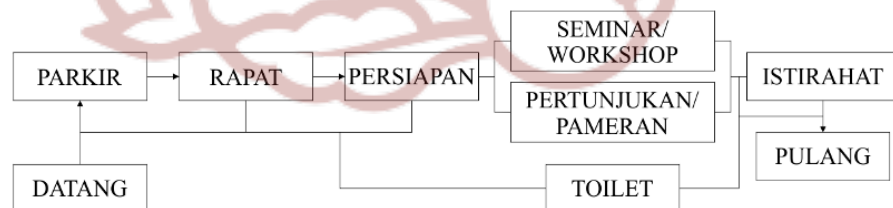


Kombinasi dari sirkulasi pada suatu bangunan, misalnya: karena terbentuk orientasi yang membingungkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, perancangan ini menggunakan pola sirkulasi linear yaitu pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran/ loop, sehingga arus sirkulasi dalam gedung teratur dengan baik dan rapi.



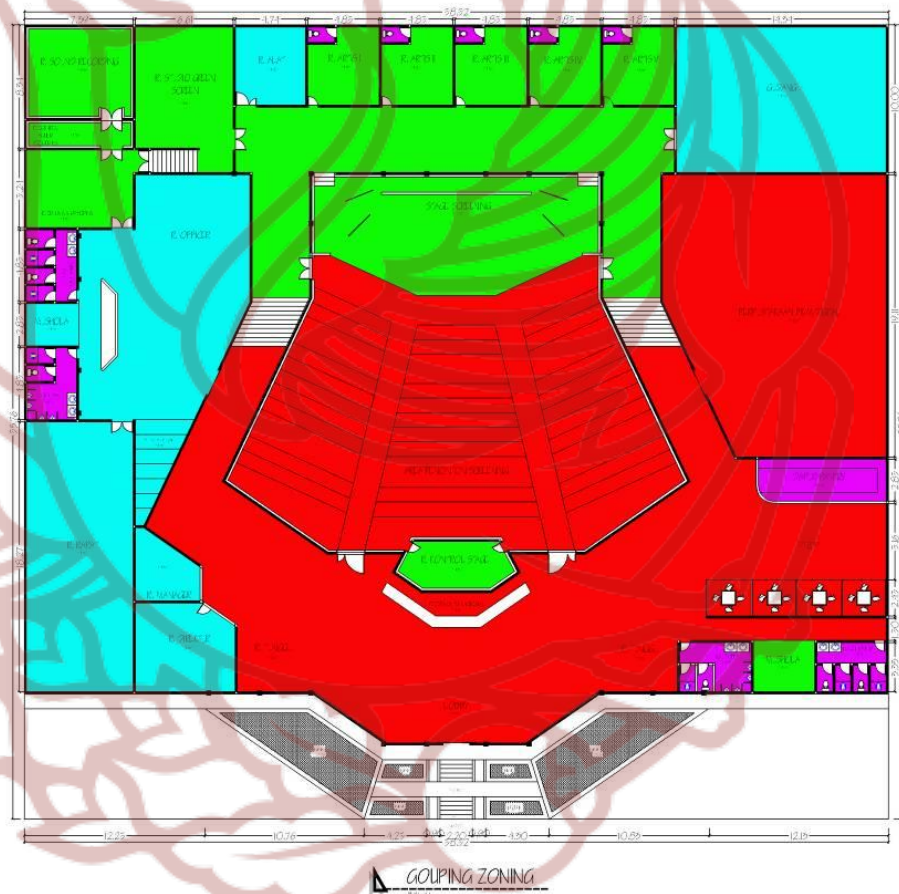
Gambar 33 Pola Sirkulasi Pengelola



Gambar 34 Pola Sirkulasi Seniman



Gambar 35 Pola Sirkulasi Pengunjung



Gambar 23 Grouping dan Zoning

H. Tema dan Gaya




Pada perancangan ini, tema/ gaya yang digunakan adalah tema unsur batik Naga Tapa Purbalingga. Batik Naga Tapa dibuat oleh Nyonya Soegiarti pada tahun 1940. Nyonya Soegiarti lahir di Purbalingga pada tanggal 28 Desember 1897. Beliau merupakan putri dari Raden Mas Taruno Saputro (menantu Raden Adipati Dipakusuma IV). Gelar kebangsawanan Nyonya Soegiarti yaitu Raden Ayu Soegiarti. Seperti halnya para putri bangsawan, Raden Ayu Soegiarti pun juga mempunyai ketrampilan membatik²⁶.

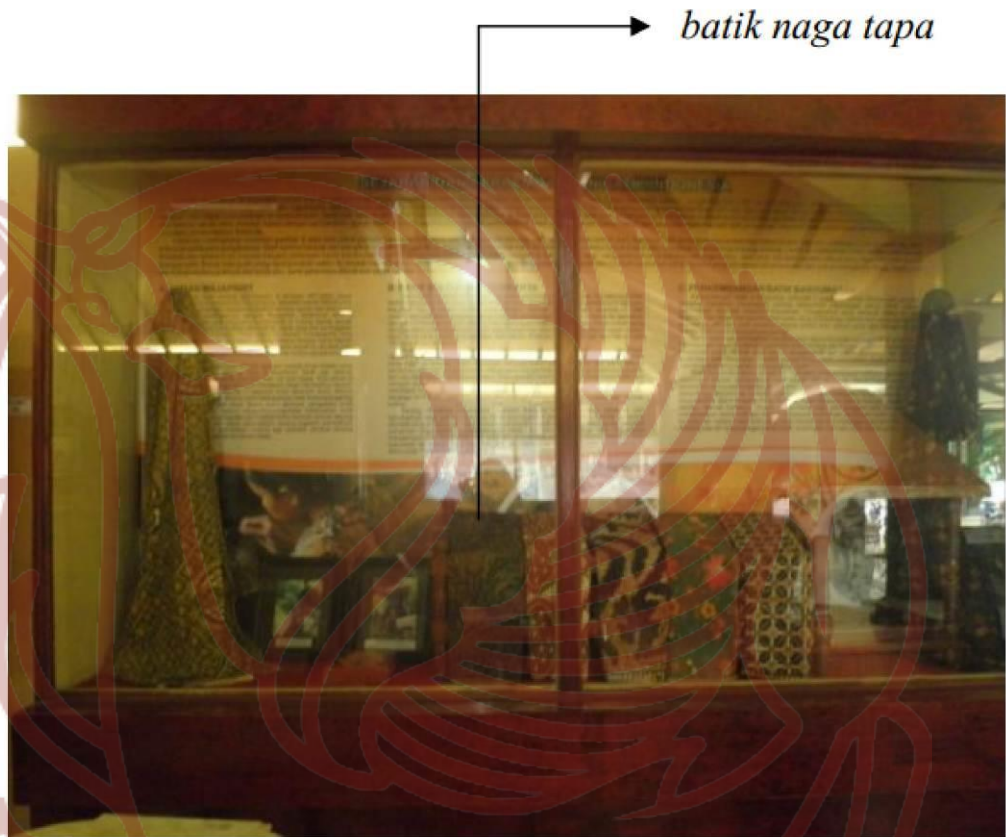
Sedangkan motif batik dari batik Naga Tapa merupakan salah satu motif batik “lawas” yang dibuat pada tahun 1940. Adapun unsur motif yang terdapat pada Batik Naga Tapa Purbalingga yaitu naga, bangunan, *dampar*, gajah, burung, bajing, harimau, rusa, kumbang, pohon hayat dan tumbuhan²⁷. Dari banyaknya unsur motif diatas, maka desainer mengerucutkan menjadi 3 elemen unsur utama sebagai perwakilan dari 11 unsur motif seperti Naga, Bangunan, dan Tanaman. Berikut merupakan deskripsi dari 3 unsur motif batik Naga Tapa Purbalingga:

²⁶ Nur Setyani, Skripsi - *Batik Naga Tapa Purbalingga*, Universitas Negeri Yogyakarta: 2015, Yogyakarta

²⁷ Nur Setyani, Skripsi - *Batik Naga Tapa Purbalingga*, Universitas Negeri Yogyakarta: 2015, Yogyakarta

Tabel 6 Karakteristik Unsur Batik Naga Tapa

No	Topeng	Deskripsi
1		<p>Naga merupakan unsur motif utama yang terdapat pada batik naga tapa</p> <p>Purbalingga. Motif naga merupakan motif yang sudah digunakan sejak dahulu. Bahkan menurut Van Der Hoop (1949) dalam Sunarya (2009:103) menyatakan bahwa “sebagai motif hias dipastikan sudah lama dan telah ada sebelum zaman Hindu di Indonesia”</p> <p>Naga merupakan salah satu binatang khayalan. Unsur motif naga yang terdapat pada batik naga tapa ini terdiri dari sepuluh naga yang dikombinasikan dengan berbagai jambul, mahkota, sirip, bunga, sayap, dan kaki</p>
2		<p>Motif bangunan yang terdapat pada batik naga tapa Purbalingga dikombinasikan dengan berbagai lantai atau dasar yang bertingkat, atap, pintu, naga, dahan, ranting, tunas, bunga dan daun</p>
3		<p>Motif tumbuhan yang distilir dari berbagai macam bagian tumbuhan, yang meliputi tunas, daun, bunga, dahan yang pendek maupun yang panjang dengan unsur yang berlengkung-lengkung maupun beberapa bagian tumbuhan yang dirangkai.</p>



Gambar 24 Kain Batik Naga Tapa di Museum Prof. Dr. R. Soegarda
Poerbakawatja Kabupaten Purbalingga
(Dokumentasi: Nur Setyani, November 2014)

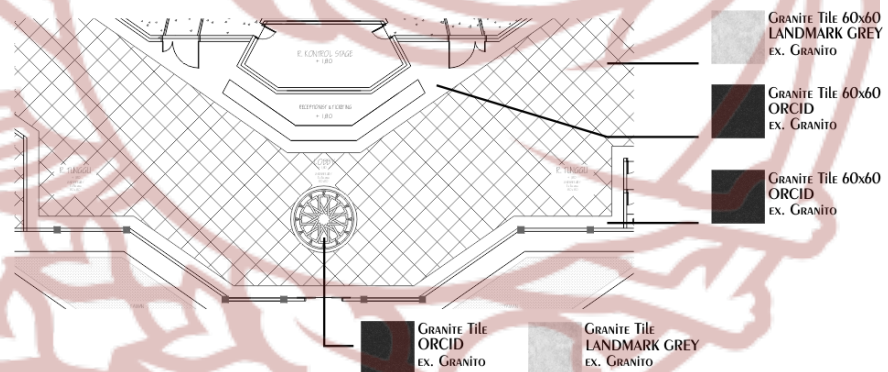
Berdasarkan hal tersebut, penerapan tema pada *Gedung Film* akan mengambil beberapa aspek dari motif batik naga tapa purbalingga yaitu motif naga, bangunan, dan tumbuhan.

I. Elemen Pembentuk Ruang

1. Lantai

a. *Lobby*

Berdasarkan aktivitas pada *lobby* yaitu berjalan sampai duduk dan banyak dilalui oleh pengunjung, maka lantai yang digunakan harus kuat menahan beban dan juga gesekan. Terdapat beberapa bahan yang dapat digunakan diantaranya adalah tegel, keramik, granit, marmer dan kayu. Dari beberapa bahan tersebut, bahan lantai yang digunakan dalam pada *lobby* adalah lantai granit karena sifatnya kuat dan tahan lama. Lantai granit juga tahan terhadap tekanan, gesekan dan kelembaban. Selain itu, sebagai *point of interest* dari *lobby*, pada bagian tengah lantai akan menggunakan mozaik sebagai *center* ruang. Desain mozaik diambil dari stilasi salah satu motif, yaitu “bangunan” pada batik Naga Tapa Purbalingga yang cenderung simetris.

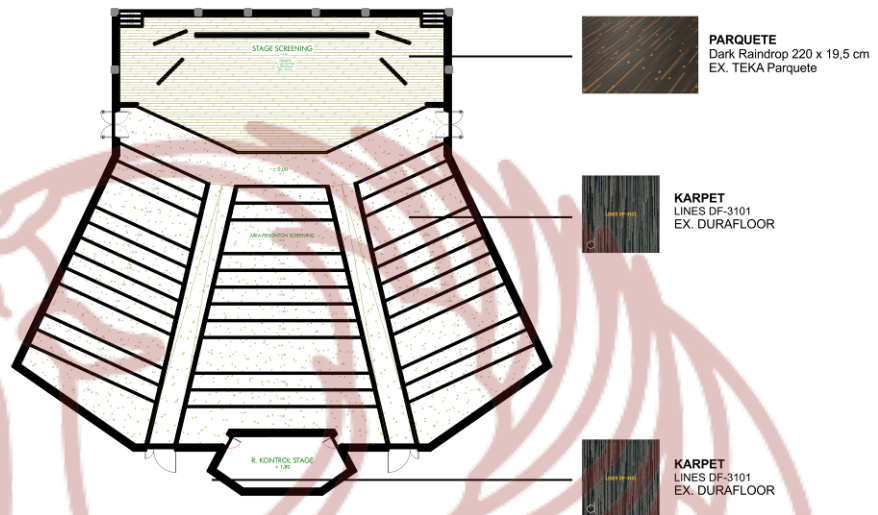


Gambar 25 Lantai *lobby*

b. Screening

Lantai pada ruang screening akan menggunakan parket dan dikombinasikan dengan karpet. Penggunaan parket pada lantai galeri untuk pemantulan suara pada ruangan serta memberikan

kesan hangat dan alami. Pemilihan karpet pun untuk membantu meredam suara.



Gambar 36 Lantai Screening

c. Area Workshop

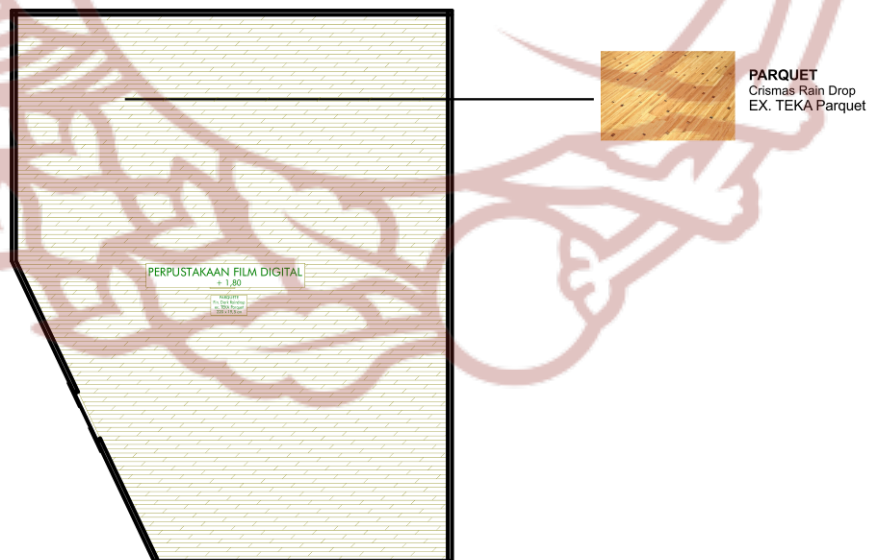
Lantai pada area Workshop harus kuat dan aman. Beberapa bahan yang dapat digunakan diantaranya adalah karpet, keramik, granit, marmer dan kayu. Dari beberapa bahan tersebut, bahan lantai yang digunakan dalam pada ruang editing adalah lantai parket untuk memberikan kesan yang hangat dan nyaman. Sedangkan untuk ruang Studio menggunakan bahan karpet untuk fungsi meredam suara, dan untuk ruang greenscreen menggunakan kain berwarna hijau.



Gambar 28 Lantai *Workshop*

d. Ruang Perpustakaan Digital

Lantai pada ruang Perpustakaan harus kuat, aman dan berfungsi baik terhadap . Bahan lantai yang digunakan dalam pada ruang perpustakaan adalah lantai parket.



Gambar 29 Lantai Ruang Perpustakaan Digital

e. *Meeting Room*

Lantai pada *meeting room* harus kuat dan aman. Bahan lantai yang digunakan dalam pada *meeting room* adalah lantai karpet karena sifatnya yang meredam suara sehingga tidak bising ketika digunakan.



Gambar 30 Lantai *Meeting Room*

2. Dinding

a. *Lobby*

Lobby merupakan bagian utama yang mencerminkan tema pada sebuah bangunan. Hal yang pertama kali dilihat oleh pengunjung adalah dinding, sehingga dinding pada *lobby* perlu diolah sehingga memberikan kesan yang menarik dan sesuai

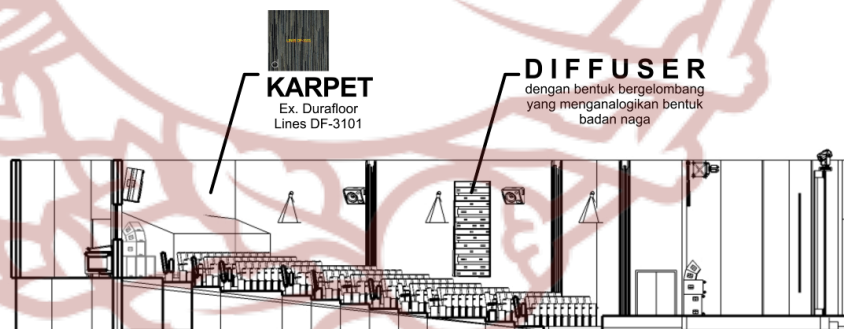
dengan tema. Dinding *lobby* menggunakan bata *expose* yang di *finishing* cat dinding putih. Sedangkan pada samping area *receptionis* menggunakan cat warna biru sama dengan warna biru batik naga tapa purbalingga, serta ditengahnya tertempel poster box film.



Gambar 31 Dinding *Lobby*

b. Ruang *Screening*

Dinding Ruang *Screening* tidak terlalu banyak diolah tetapi tetap memberikan visual yang estetik karena agar terfokus pada panggung. Dinding akan diolah dengan karpet tile ex durafloor dengan motif bergaris berwarna hitam dan sebagian akan menggunakan panel kayu berbentuk transformasi dari badan naga.

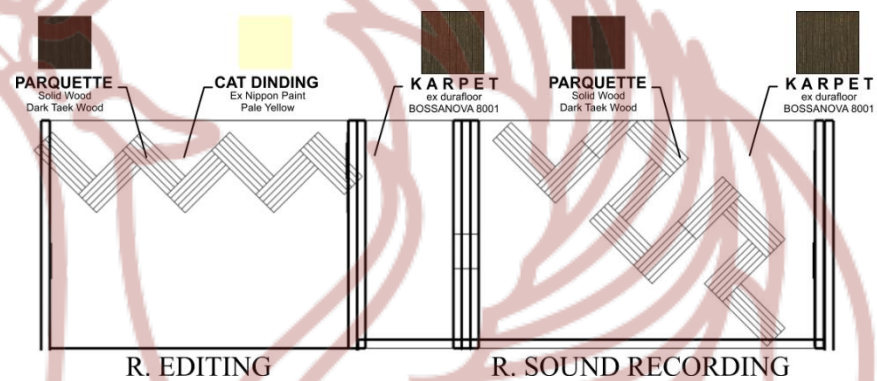


Gambar 32 Dinding Ruang *Screening*

c. Area *Workshop*

Point of interest dari *Workshop* adalah dinding, sehingga dinding perlu diolah sehingga memberikan kesan yang menarik dan sesuai dengan tema. Dinding pada *Workshop* akan menggunakan

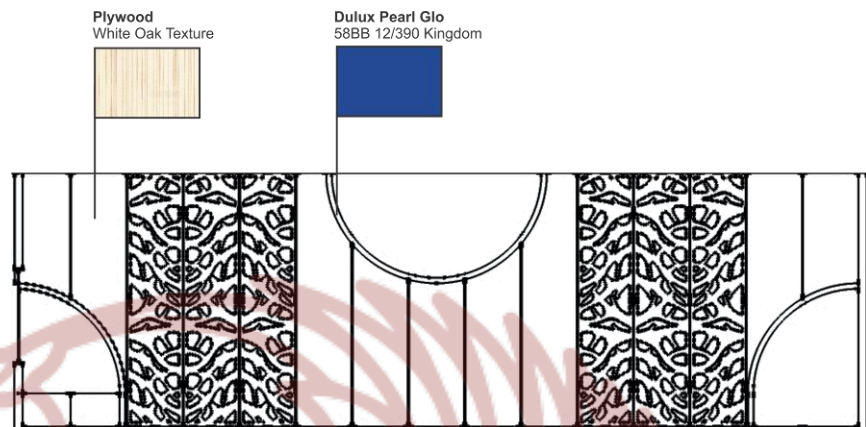
kayu *solid parquette* sehingga memberikan kesan alami. Selain itu, penataan kayu solid parquet disusun sedemikian rupa sehingga membentuk desain zigzag yang menyerupai lekuk tubuh naga dan tumbuhan serta desain zigzag yang simetris membuat lengkap unsur motif “bangunan” pada batik naga tapa purbalingga.



Gambar 33 Dinding Area Workshop

d. Ruang Perpustakaan Digital

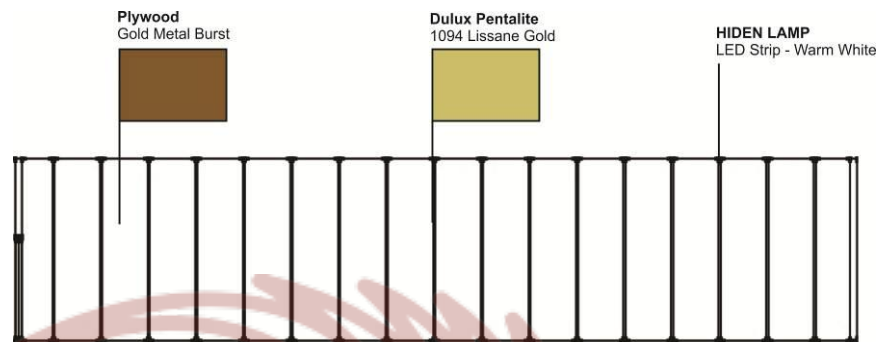
Dinding pada ruang Perpustakaan Digital didesain agar dapat meredam suara tetapi tetap memiliki unsur estetis. Dinding dapat diolah dengan menggunakan panel peredam dan di-*finishing* dengan cat dinding Dulux Pearl Glo warna Kingdom yang birunya paling sesuai dengan warna biru batik Naga Tapa Purbalingga. Selain itu, diffuser menggunakan bahan plywood dengan pemilihan motif white oak pada ruang pertunjukan akan menjadi bahan sistem akustik sehingga tetap memiliki nilai estetis tanpa mengurangi fungsinya.



Gambar 34 Dinding Ruang Perpustakaan Digital

e. *Meeting Room*

Dinding pada *meeting room* didesain agar dapat digunakan sebagai media presentasi tetapi tetap memiliki unsur estetis. Dinding pada area presentasi akan menggunakan *finishing* cat warna Lissane Gold dari Dulux Pentalite dan *discover* dengan *plywood* disusun vertikal. Pemilihan warna Lissane Gold adalah warna yang mendekati dengan warna kuning kecoklatan khas baik Naga Tapa Purbalingga, sedangkan pemilihan *cover* dinding *plywood* juga difungsikan sebagai pembantu sistem akustik ruang, sehingga dapat menjadi elemen estetis tanpa mengurangi fungsinya. Sedangkan penambahan *hidden lamp* menggunakan lampu *LED Strip* warna *warm white* di balik *plywood* diharapkan dapat menyatukan nuansa hangat.

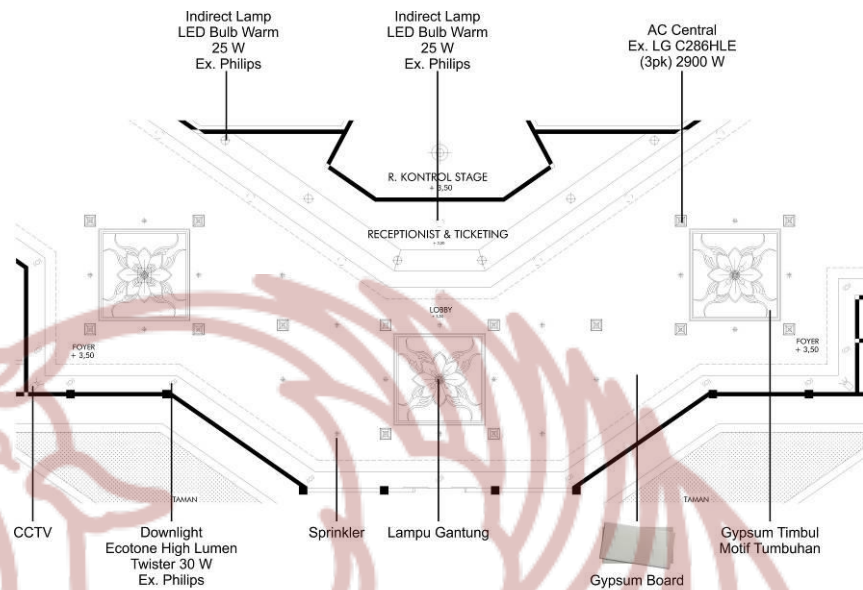


Gambar 35 Dinding *Meeting Room*

3. *Ceiling*

a. *Lobby*

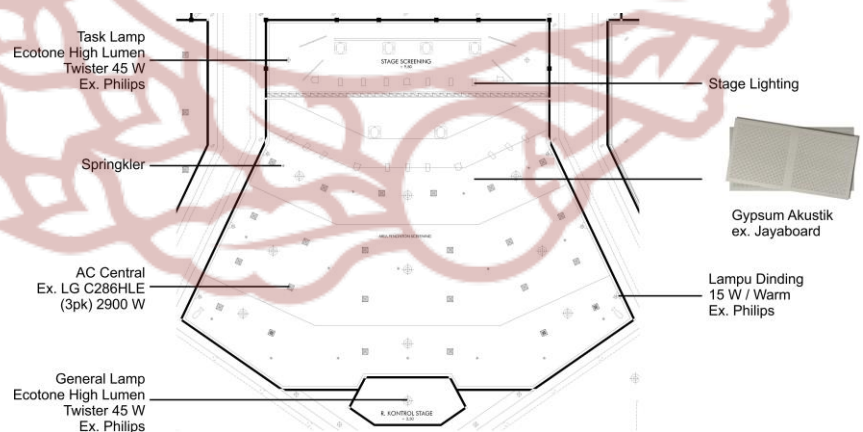
Ceiling adalah penutup interior bagian atas. Bahan yang digunakan adalah *gypsum board*. *Finishing* untuk *ceiling* menggunakan cat dinding berwarna putih. *Ceiling* pada area resepsionis didesain sesuai dengan tema menggunakan *down ceiling* panel kayu dengan bentuk tranformasi sayap naga dan juga memberikan pencahayaan yang cukup dan estetik.



Gambar 36 Ceiling Lobby

b. Ruang Screening

Ceiling pada galeri menggunakan kayu. *Finishing* untuk *ceiling* menggunakan *water base*. *Ceiling* pada *screening* didesain simple. Selain itu, Penggunaan pencahayaan yang *portable* untuk memberikan pencahayaan yang cukup dan estetik pada area penonton.



Gambar 37 Ceiling Screening

c. Area Workshop

Bahan yang digunakan untuk *ceiling* area *workshop* adalah *gypsum board* dengan *finishing* cat dinding biru sesuai warna biru batik Naga Tapa Purbalingga. Pada area studio menggunakan *down ceiling* karpet agar membantu fungsi akustik dan menambah estetika. Pada area *green screen* didesain simple untuk mempermudah proses pengambilan gambar dengan *finishing* cat warna hijau.

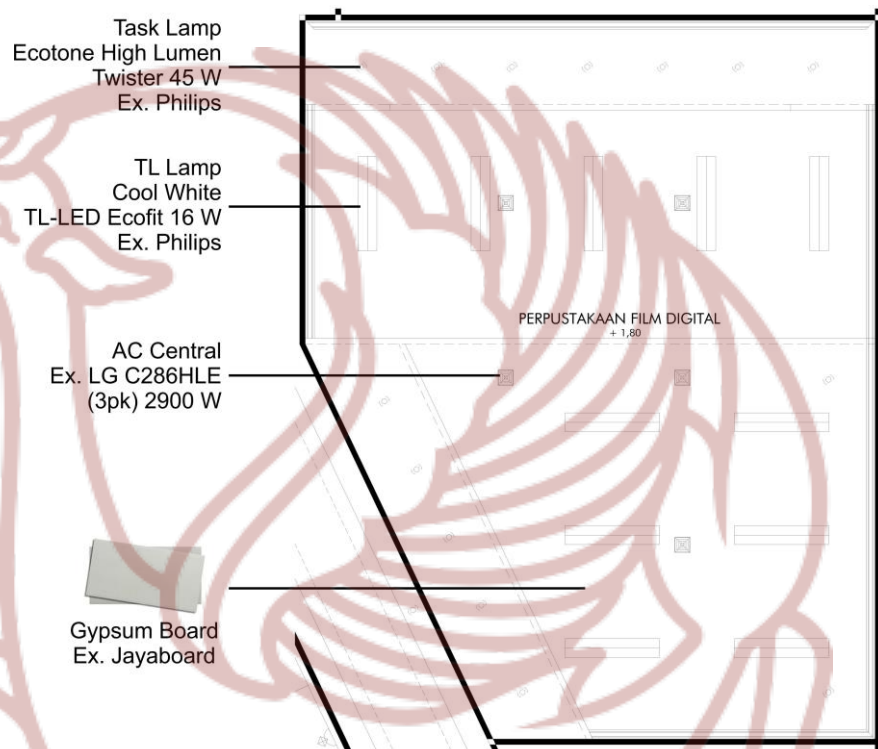


Gambar 38 *Ceiling* Workshop

d. Ruang Perpustakaan Digital

Ceiling pada ruang perpustakaan digital menggunakan *gypsum board* akustik. *Finishing* untuk *ceiling* menggunakan cat dinding krem. Selain itu, terdapat dua *down ceiling* dengan kayu *finishing water base*. Bahan yang digunakan dapat meredam dan

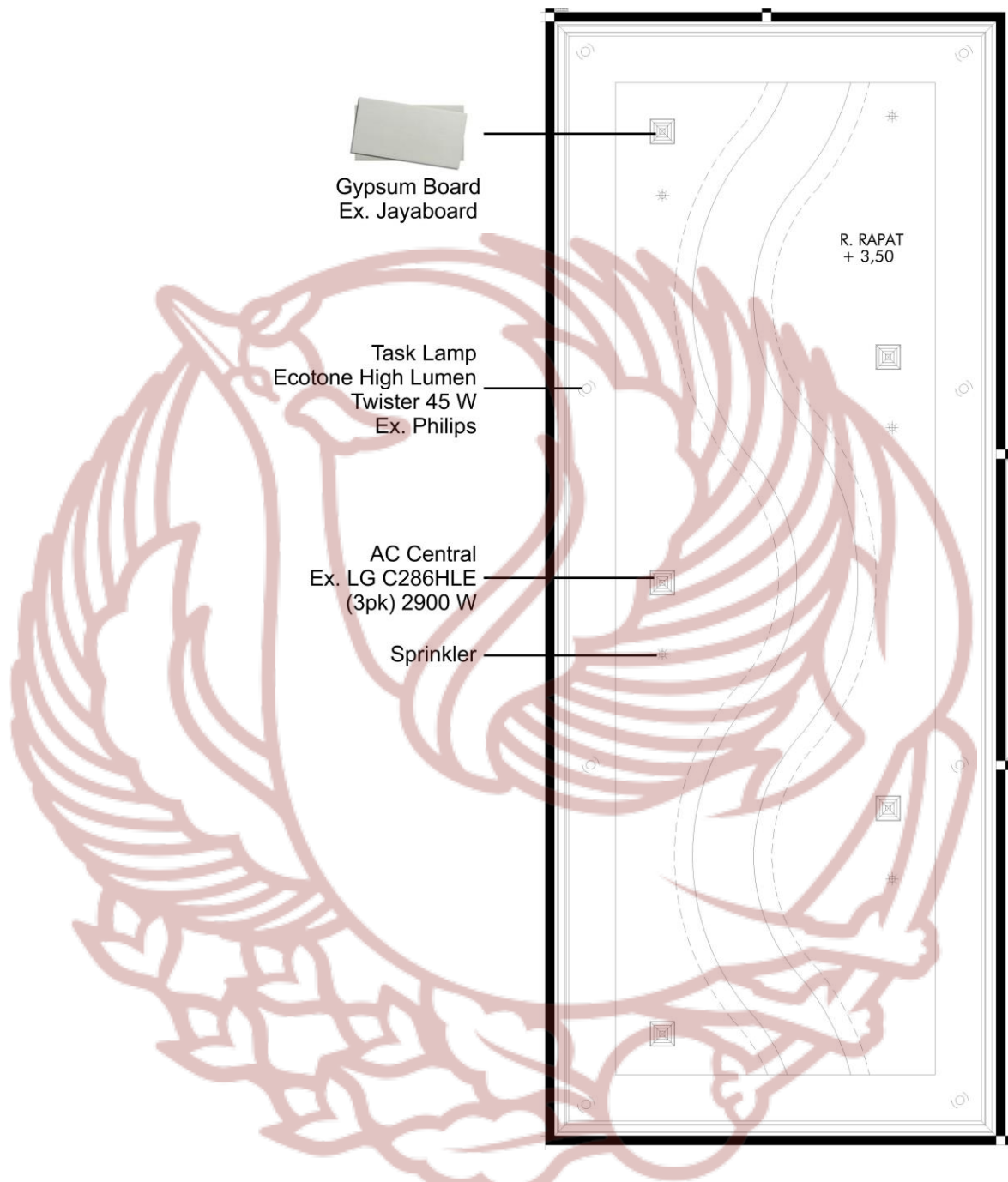
memantulkan suara serta memberikan pencahayaan yang cukup dan sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 39 *Ceiling* Ruang Perpustakaan Digital

e. *Meeting Room*

Ceiling menggunakan *gypsum board*. *Finishing* untuk *ceiling* menggunakan cat dinding biru. *Ceiling* pada *meeting room* didesain dengan menggunakan *ceiling* kayu dengan *finishing water base* dan juga memberikan pencahayaan yang cukup.



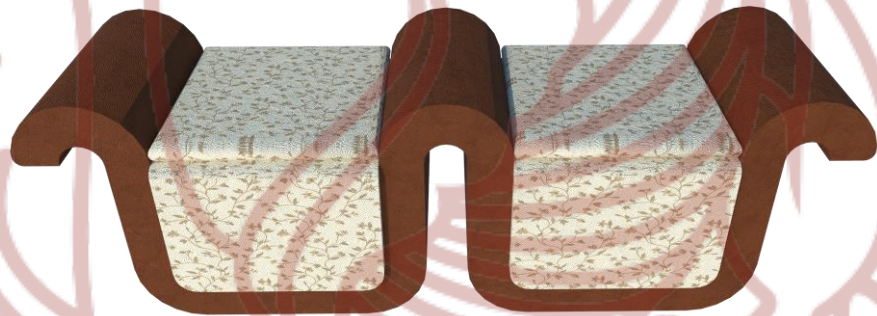
Gambar 40 *Ceiling Meeting Room*

J. Elemen Pengisi Ruang

a. Mebel

Desain mebel di Gedung Film “*Cinema Lovers Community*” ini mengambil dua unsur motif batik Naga Tapa, yaitu naga dan

tumbuhan yang diaplikasikan di sofa foyer. Unsur naga dapat di aplikasikan sebagai rangka utama dan *hand rest*. Sedangkan unsur tumbuhan diaplikasikan sebagai cover dari busa dudukan. Sedangkan pada pemilihan warna sofa ini mengarah ke warna coklat tua khas batik Naga Tapa, dan coklat muda sebagai *background* dari motif tumbuhan.



Gambar 41 Desain Sofa Foyer

b. Asesoris Interior

K. Tata Kondisi Ruang

1. Pencahayaan

Pencahayaan pada interior sangat dibutuhkan sebagai penerangan dalam ruangan. Selain sebagai penerangan, pencahayaan juga berfungsi sebagai estetika. Pencahayaan terbagi menjadi dua jenis yaitu:

a. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami berasal dari cahaya matahari, bulan dan sumber lain dari alam. Cahaya buatan yang dapat dimanfaatkan pada interior hanya cahaya matahari.

b. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan berasal dari cahaya buatan manusia seperti lilin, lampu dan lain-lain. Pada interior, cahaya buatan dimanfaatkan sebagai penerangan dan membuat suasana tertentu pada interior. Pencahayaan buatan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan aktivitas dalam ruangan.

Tabel 7 Analisis Pencahayaan Masing-masing Ruang

No	Nama Ruang	Jenis Pencahayaan	Dasar Pertimbangan
1.	Lobby	1. Pencahayaan Alami - Pintu dan jendela kaca mati	Penghematan energi dengan memanfaatkan cahaya matahari.
		2. Pencahayaan Buatan - <i>Down light with armature 60 watt/ white emissive (LED)</i> ex. Philips - <i>Strip light with armature/ Yellow Emissive (LED)</i> ex. Philips	- Penggunaan lampu LED menghemat energi dan juga tidak memerlukan watt yang besar. - Penerangan digunakan sebagai penerangan tambahan yang berfungsi sebagai estetika.
2.	Screening	1. Pencahayaan Buatan - <i>Down light with armature 60 watt/ white emissive (LED)</i> ex. Philips - <i>Follow spot</i>	- Penggunaan lampu LED menghemat energi dan juga tidak memerlukan watt yang besar. - Menerangi objek yang difokuskan

		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Fresnel</i> - <i>PAR LED</i> - <i>Moving Head</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pencahayaan panggung - Pencahayaan panggung yang pendarannya tidak terlihat jelas batasannya. - Pencahayaan panggung
3.	<i>Workshop</i>	1. Pencahayaan Alami - Pintu dan Jendela kaca	Penghematan energi dengan memanfaatkan cahaya matahari.
		2. Pencahayaan Buatan - <i>Down light with armature 60watt/ white emissive (LED)</i> ex. Philips - <i>Strip light with armature/ Yellow Emissive (LED)</i> ex. Philips - <i>Hanging lamp</i> (lampu dop gantung) 60 watt/ Warna Kuning (hangat) ex. philips	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan lampu LED menghemat energi dan juga tidak memerlukan watt yang besar. - Penerangan digunakan sebagai penerangan tambahan yang berfungsi sebagai estetika. - Pencahayaan tambahan sebagai fungsi estetis yang hangat.
4.	Ruang Perpustakaan digital	1. Pencahayaan Buatan - <i>Down light with armature 60watt/ white emissive (LED)</i> ex. Philips - <i>Strip light with armature/ Yellow Emissive (LED)</i> ex. Philips - <i>Hanging lamp</i> (lampu dop gantung) 60 watt/ Warna Kuning (hangat) ex. philips	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan lampu LED menghemat energi dan juga tidak memerlukan watt yang besar. - Penerangan digunakan sebagai penerangan tambahan yang berfungsi sebagai estetika. - Pencahayaan tambahan sebagai fungsi estetis yang hangat.
5.	<i>Meeting</i>	1. Pencahayaan Alami	Penghematan energi

	<i>Room</i>	- Pintu dan jendela kaca	dengan memanfaatkan cahaya matahari.
		2. Pencahayaan Buatan - <i>Down light with armature 60 watt/ white emissive (LED)</i> ex. Philips	- Penggunaan lampu LED menghemat energi dan juga tidak memerlukan watt yang besar.

2. Penghawaan

a. Penghawaan Alami

Penghawaan alami adalah penghawaan yang berasal dari alam yaitu udara. Penghawaan alami dimanfaatkan melalui bukaan jendela, pintu, ventilasi atau bukaan yang lain.

b. Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan adalah penghawaan dari sistem yang dibuat oleh manusia. Alat yang dapat digunakan pada penghawaan buatan adalah AC (*Air Conditioner*) dan kipas angin.

Tabel 8 Analisis Penghawaan Masing-masing Ruang

No	Nama Ruang	Jenis Penghawaan	Dasar Pertimbangan
1.	<i>Lobby</i>	1. Penghawaan alami - Pintu	Udara dapat keluar masuk melewati pintu setiap kali dibuka
		2. Penghawaan buatan - AC Split	AC Split dapat diatur sewaktu-waktu
2.	Screening	1. Penghawaan buatan - AC Split	AC Split dapat diatur sewaktu-waktu
3.	Workshop	1. Penghawaan alami - Pintu dan jendela	Udara dapat keluar masuk melewati pintu dan jendela setiap kali dibuka
		2. Penghawaan buatan - AC Split	AC Split dapat diatur sewaktu-waktu
4.	Ruang	1. Penghawaan buatan	AC Split dapat diatur

	Perpustakaan Digital	- AC Split	sewaktu-waktu
5.	<i>Meeting Room</i>	1. Penghawaan alami - Jendela	Udara dapat keluar masuk melewati jendela setiap kali dibuka
		2. Penghawaan buatan - AC Split	AC Split dapat diatur sewaktu-waktu

3. Akustik

Sistem akustik merupakan sistem yang berkaitan dengan suara yaitu pengendalian maupun pembuat suara yang timbul. Ruang pada *Screening* dan *sound recording studio* menggunakan sistem akustik sehingga suara yang timbul dapat dikendalikan. Sistem ini akan diterapkan pada dinding, lantai dan *ceiling*.

Dinding akan menggunakan peredam yaitu panel akustik dari kayu maupun *gypsum board* akustik. Penggunaan bahan tersebut karena memiliki sifat yang cukup lunak. Permukaan lantai juga menggunakan bahan parket dan juga karpet. Sedangkan *ceiling* menggunakan *gypsum board* dan parket.

L. Sistem Keamanan

Keamanan pada gedung kesenian diperlukan agar dapat mencegah hal-hal yang tidak diinginkan. Oleh karena itu, gedung kesenian perlu menyediakan beberapa sistem keamanan antara lain:

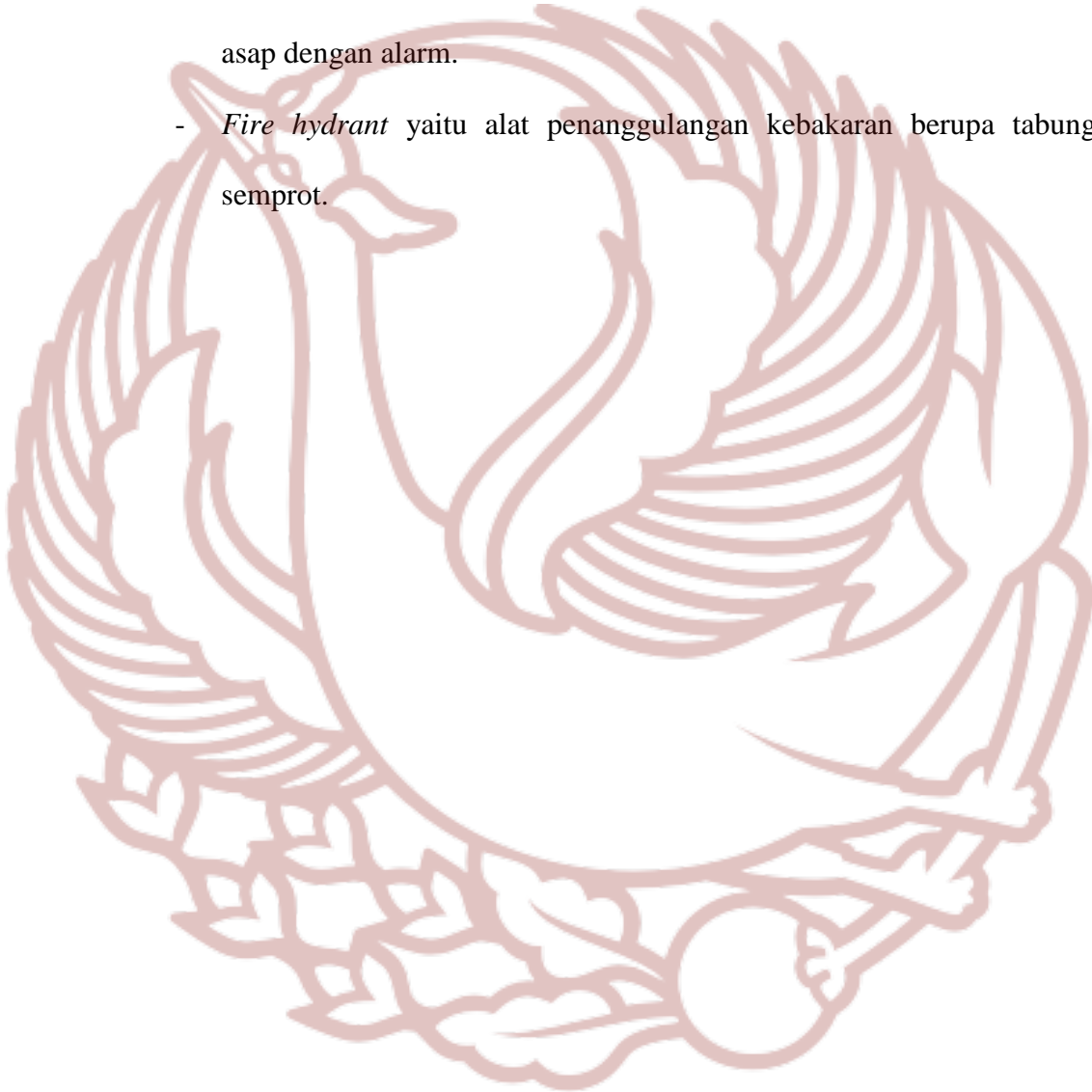
1. Satpam
2. CCTV
3. Alat pengunci

4. Alarm bahaya

5. Sistem kebakaran

Berikut merupakan beberapa alat pengontrol bahaya kebakaran:

- *Smoke detector* merupakan alat pendeteksi kebakaran berdasarkan asap dengan alarm.
- *Fire hydrant* yaitu alat penanggulangan kebakaran berupa tabung semprot.



BAB IV

HASIL DESAIN

A. Denah Existing

Gambar 37 Denah Existing



B. Denah Keyplan

Gambar 38 Denah Keyplan



C. Denah Layout

Gambar 39 Denah Layout



D. Rencana Lantai

Gambar 40 Rencana Lantai



E. Rencana *Ceiling* dan *Lighting*

Gambar 41 Rencana *Ceiling* dan *Lighting*



F. Potongan

Gambar 42 Potongan A-A'

Gambar 43 Potongan B-B'

Gambar 44 Potongan C-C'

Gambar 45 Potongan D-D'



G. Detail Konstruksi *Millwork*

Gambar 46 Detail Pintu Geser Otomatis, LCD Screen dan lighting setting bridge



H. Detail Konstruksi Elemen Pembentuk Ruang

Gambar 47 Detail Dinding dan Lantai

Gambar 48 Detail *Ceiling*

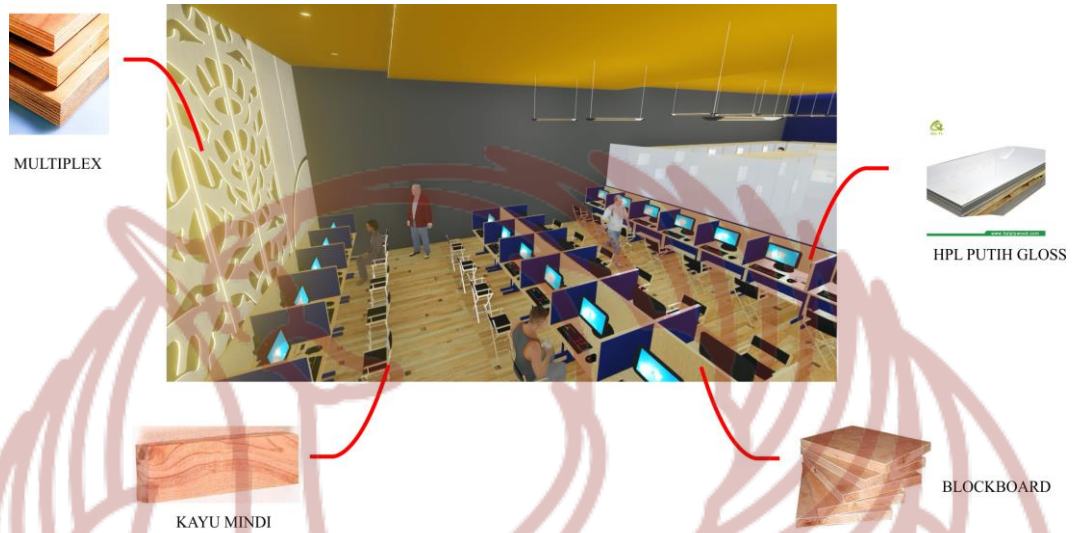


I. Gambar *Furniture* Terpilih

Gambar 49 Sofa Foyer



J. Skema Bahan dan Warna



Gambar 50 Skema Bahan dan Warna

K. Perspektif



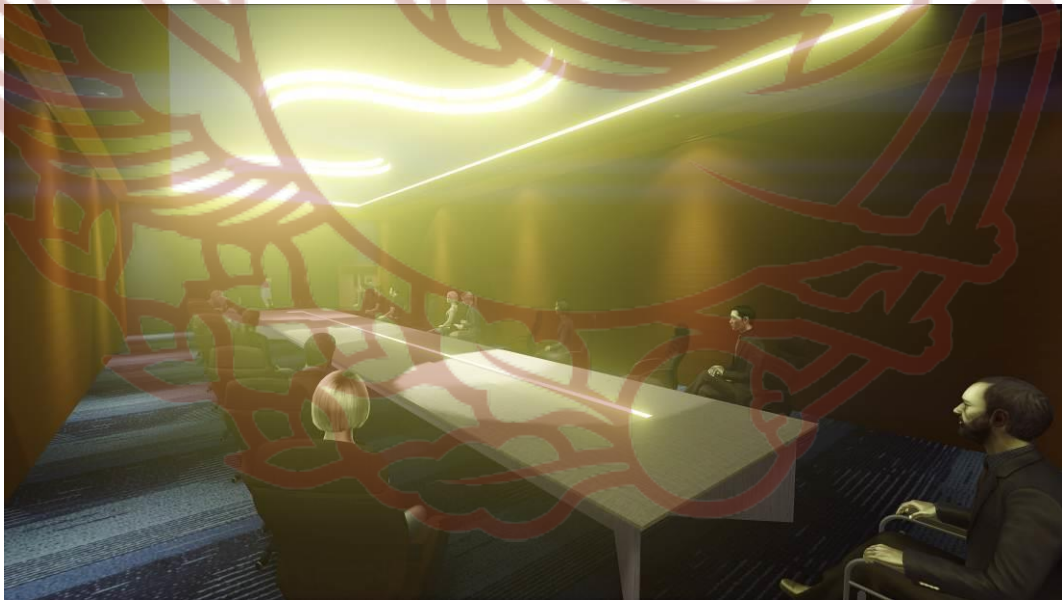
Gambar 51 *Stage*



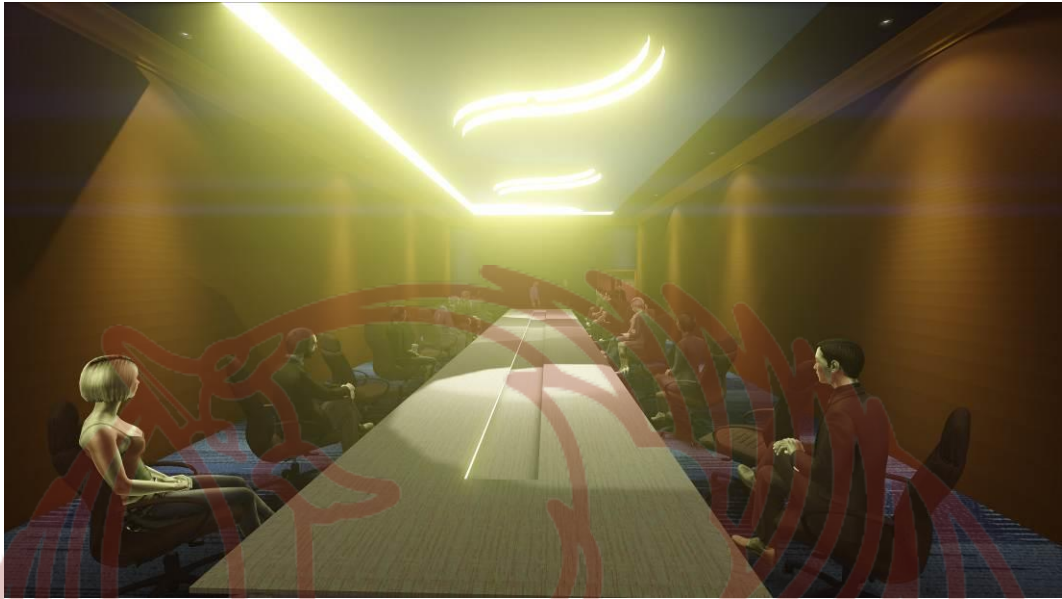
Gambar 52 *Stage*



Gambar 53 Stage



Gambar 54 Ruang Rapat



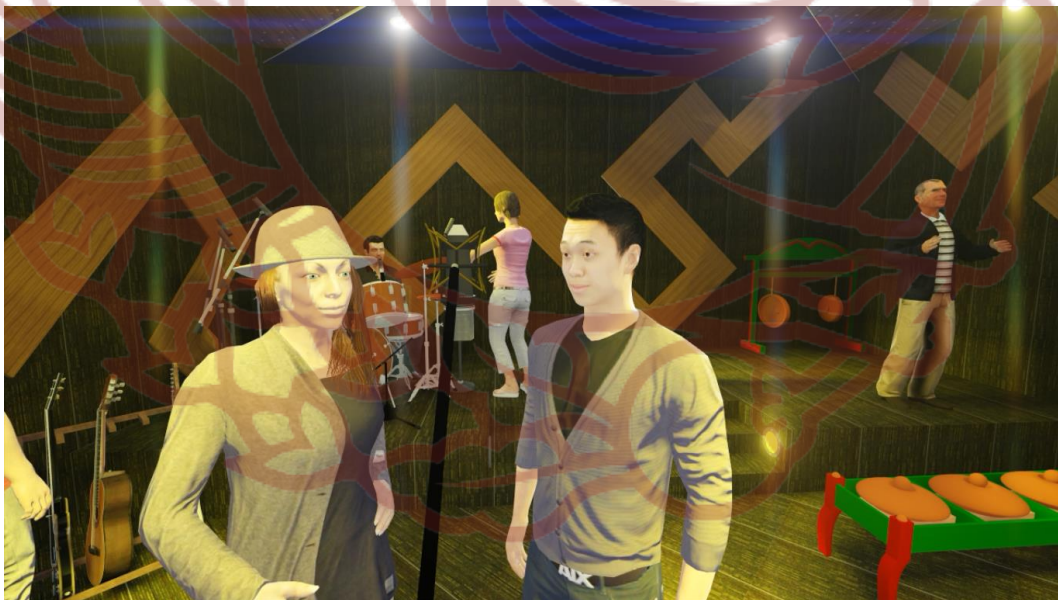
Gambar 55 Ruang Rapat



Gambar 56 Ruang Rapat



Gambar 57 Ruang *Editing*



Gambar 58 Ruang *Audio Recording*



Gambar 59 Ruang Greenscreen



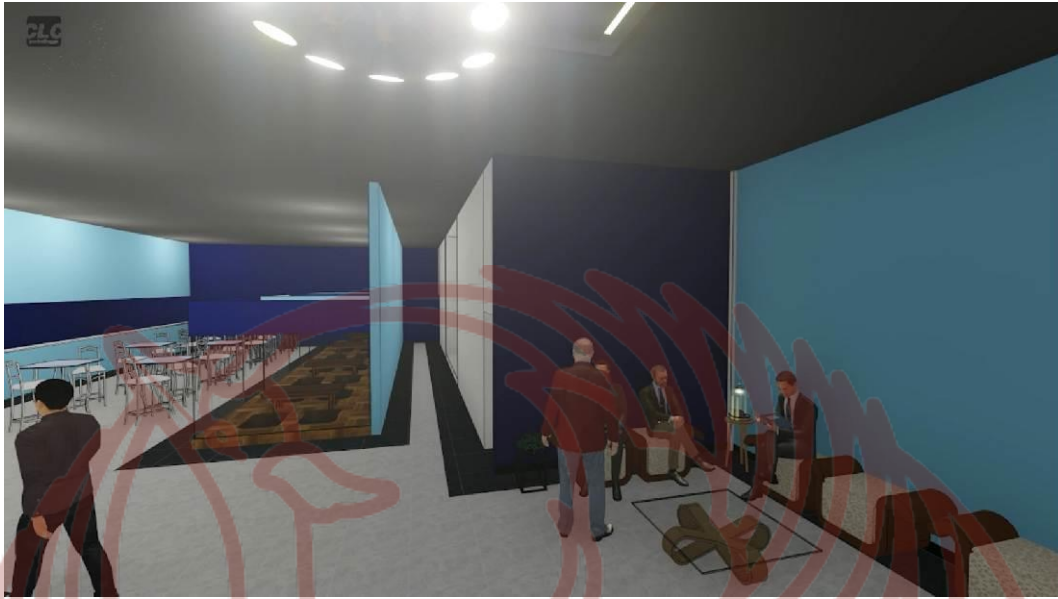
Gambar 60 Ruang Perpustakaan *Digital*



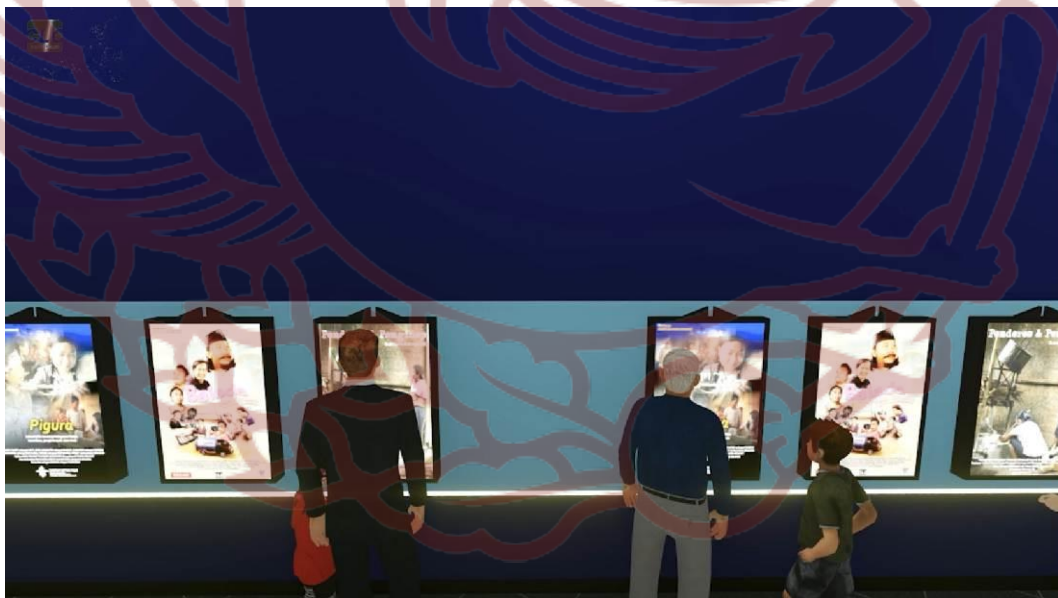
Gambar 61 Ruang Perpustakaan *Digital*



Gambar 62 Ruang *Lobby Area Receptionist*



Gambar 63 Ruang Lobby Area Foyer



Gambar 64 Ruang Lobby

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan Interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga dengan Tema Unsur Motif Batik Naga Tapa merupakan sebuah upaya dalam menyediakan fasilitas bagi para sineas untuk menunjang kegiatan dalam perfilman. Selain itu, perancangan ini adalah media rekreasi dan edukasi bagi masyarakat umum untuk mengetahui perkembangan dunia film, khususnya Purbalingga. Media promosi yang belum terfasilitasi juga dapat ditampung dengan adanya perancangan ini.

Beberapa pendekatan digunakan dalam perancangan interior gedung film, diantaranya adalah pendekatan fungsi, teknis dan tema/ gaya. Pemilihan tema unsur motif batik naga tapa merupakan upaya untuk memperkenalkan hasil kesenian khas Purbalingga. Selain itu, dengan tema ini masyarakat dapat tertarik dengan dunia film serta merasakan sedikit suasana yang ada dalam motif batik naga tapa. Penerapan tema unsur motif batik naga tapa pada interior gedung film ini yaitu dengan mengambil *point of interest* dari batik naga tapa yaitu Naga, bangunan dan tumbuhan.

B. Saran

Perancangan Interior Gedung Film *Cinema Lovers Community* di Purbalingga dengan Tema Unsur Motif Batik Naga Tapa diharapkan dapat menjadi sebuah desain interior di Purbalingga yang dapat bermanfaat bagi para

pembaca dalam mengapresiasi desain interior sehingga dapat memaksimalkan dan memudahkan aktivitas dalam ruangan serta memberi alternatif dalam menyelesaikan permasalahan desain. Apabila Perancangan Interior Gedung Film di Purbalingga dengan Tema Unsur Motif Batik Naga Tapa direalisasikan, maka terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Pada pengelola sebaiknya dapat mengatur dan merawat fasilitas dalam bangunan dengan baik sehingga dapat bertahan lama.
2. Beberapa ruang tidak termasuk dalam lingkup garap sebaiknya didesain sesuai dengan tema sehingga dapat berkesinambungan dalam satu bangunan.
3. Publikasi untuk gedung film ini juga diperlukan sehingga dapat dikenal oleh masyarakat luas.

DAFTAR ACUAN

Buku:

- Ching, Francis DK. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Doelle, Leslie L. 1993. *Akustik Lingkungan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Echols, John M dan Hassan Shadily. 2000. *Kamus Inggris – Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Indonesia.
- Joseph Dechiara, Julius Panero dan Martin Zelnik. 2001. *Time Standards for Interior Design and Space Planning 2nd Edition*. USA: McCraw-Hill.
- Panero, Julius. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sugeng. 1990. *Pengetahuan Tata Ruang Pentas*. Surakarta: Tri Tunggal Tata Fajar.
- Suptandar, J Pamudji. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan.
- Tim Penyusun. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Toekio M, Soegeng. 2003. *Pramega*. Surakarta: STSI Press.
- Sugeng, 1990. *Pengetahuan Tata Ruang Pentas*. Surakarta: Tri Tunggal Tata Fajar
- Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 3*. 2001. Jakarta: Balai Pustaka
- Pramega*. 2003. Surakarta: STSI Press
- Paul, Leseau. 1986. *Berpikir Gambar Bagi Arsitek dan Perancang*. Bandung: Institut Teknik Bandung

Tugas Akhir:

- Setyani, Nur. 2015. *Batik Naga Tapa Purbalingga*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Saputro, Rifky Hadi. 2007. *Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Rumah Produksi Pengadeganan Studio Indonesia di Jakarta Selatan*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Wardhana, Muhammad Erick. 2014. *Perancangan Interior Studio Film Animasi di Surakarta*. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.

Jurnal:

Rembulan, Dara Bunga. 2011. *Kedudukan Ruang Bioskop Sebagai Media Apresiasi Film*. Yogyakarta-CAPTURE Jurnal Seni Media Rekam Volume 3

Narasumber:

Bowo Leksono. 54 tahun. Direktur *Cinema Lovers Community* Purbalingga. 21/4/2016.

Yoga Gaplek. 36 tahun. Cineas di rumah produksi Suka Suka Kota Surakarta. 9/6/2016.

Nur Muhammad Iskandar. 27 tahun. Sie. Dokumentasi di rumah *Cinema Lovers Community*. 28/9/2016.

Internet:

<http://www.bekraf.go.id/subsector/> . Diakses 14.38 WIB. 11/3/2017.

<http://clc-purbalingga.blogspot.com/> . Diakses 20.05 WIB. 11/6/2015.

<http://clcpurbalingga.id/tentangkami.html> . Diakses 23.20 WIB. 28/5/2017

<http://www.purbalinggakab.go.id/> . Diakses 22.02 WIB. 28/1/2016.

<http://www.rihants.com/2015/10/penerapan-ergonomi-dalam-interior.html/> . Diakses 9.15 WIB. 16/11/2015

http://sipadu.isi-ska.ac.id/sidos/rpp_91743.pdf Diakses 19.53 WIB. 5/10/2016

<http://kbbi.web.id/gedung>. Diakses 14.45 WIB. 7/10/2016

<http://kbbi.web.id/film>. Diakses 14.15 WIB. 7/10/2016